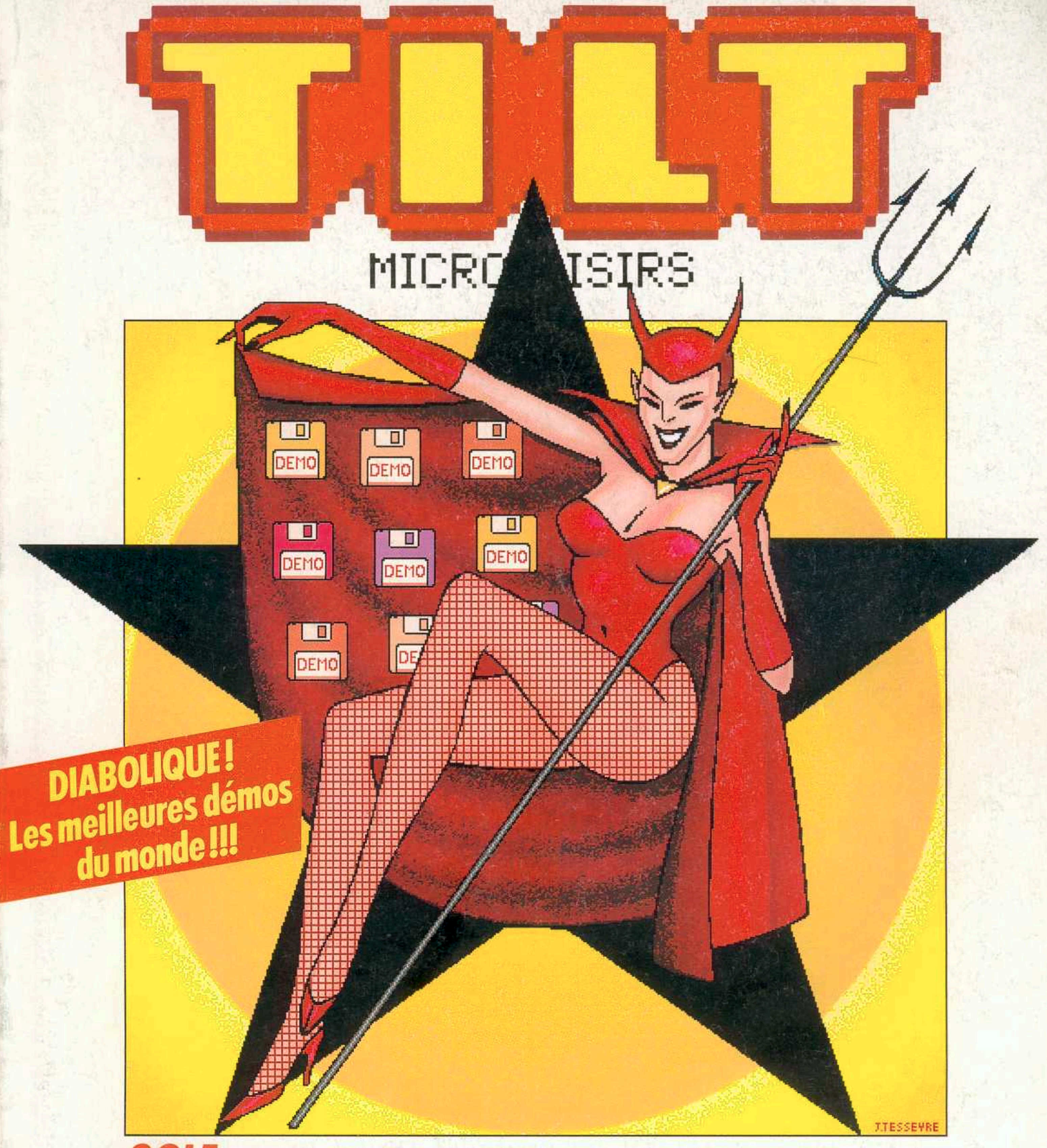
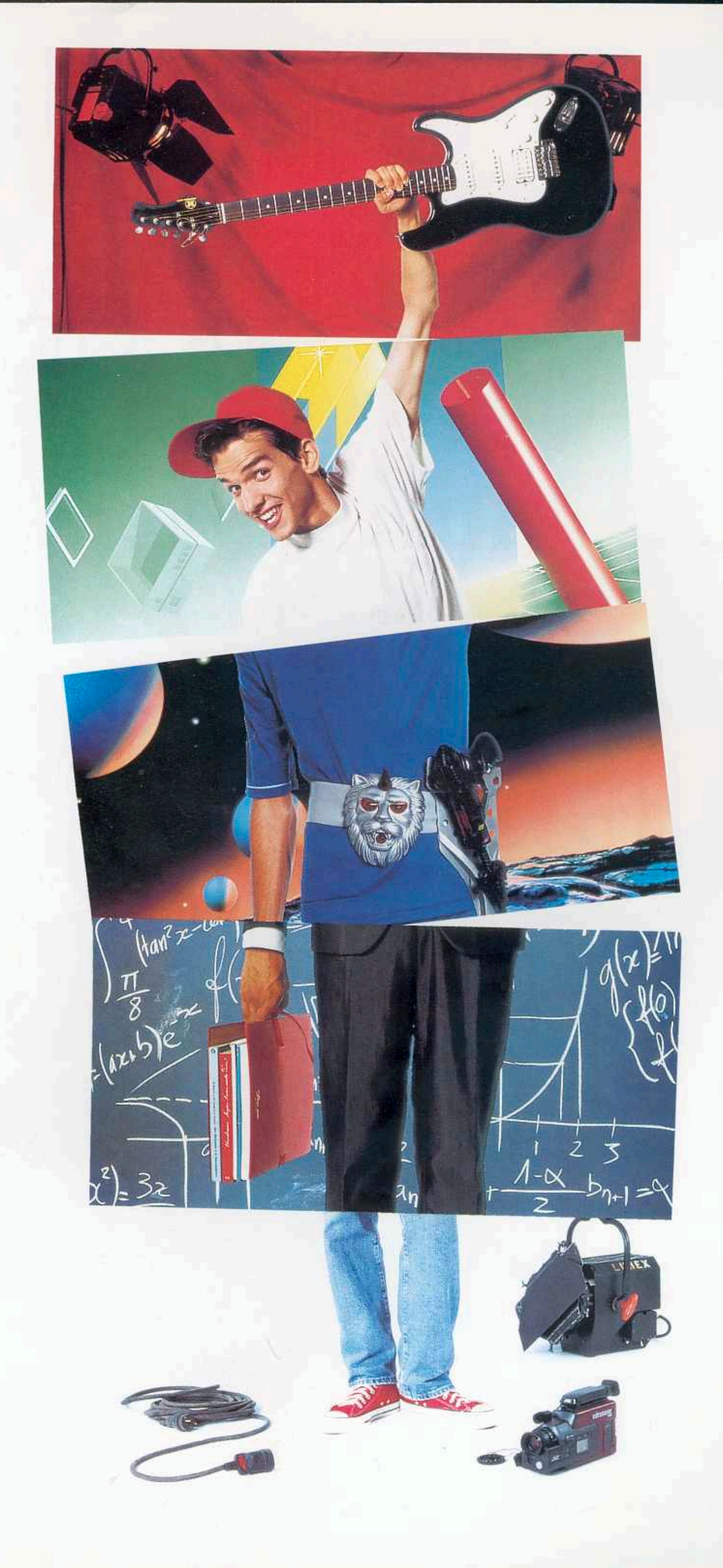


GOLF : que choisir ? ● CDTV : Commodore lance en France les micros de la 5e génération ! ● PC et compatibles : création tous azimuts ● European Computer Trade Show : la micro vacille sous les coups des consoles ● 3615 Tilt : gagnez une PC Engine et son CD ROM

L 2207 - 91 - 25,00 F

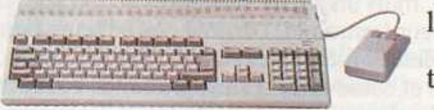
N° 91 JUIN 1991. 25 F. BELGIQUE : 175 FB. SUISSE : 7,50 FS. CANADA : 6,50 $ CAN. MAROC : 39 DH. ESPAGNE : 750 PTAS. ISSN 073-6968



Robert & Partners

AMIGA, J'AI UN AMI DANS L'INFORMATIQUE





Amiga, c'est vraiment quelqu'un de très ouvert. Avec lui, le dialogue s'instaure très vite ; une souris, une disquette et c'est parti. Amiga a forcément des points communs avec vous. La musique, les jeux, le dessin, la vidéo, le plaisir d'apprendre… Il vous ouvre les portes d'un monde dont nul ne connaît précisément les limites. Plusieurs millions d'initiés ont déjà choisi Amiga pour ami. L'Amiga 500 est le spécialiste des loisirs et de l'éducatif. Il a aussi un grand frère, Amiga 2000, qui en plus de tous les talents du petit, excelle dans la bureautique, les usages professionnels et peut, par adjonction de cartes passerelles, devenir entièrement compatible PC. Alors, qu'attendez-vous pour les rencontrer ?

Pour tout renseignement, tapez 36 14 Code Commodore.

Offre spéciale jusqu'au 30 juin 91
à partir de
2 790F TTC
Dans la limite des stocks disponibles.



TILT MICROLOISIRS
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 25 31.
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière

Rédacteur en chef adjoint
Jean-Loup Renault

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert

Secrétaire de rédaction
Dominique Chauvel

Chef de rubrique
Mathieu Brisou

Maquette
Christine Gourdal, Yasmine Chabert, Isabelle Moatti

Photographes
François Julienne et Eric Ramaroson

Secrétariat
Juliette van Paaschen

Ont collaboré à ce numéro
Acidric Briztou, Caprini, Jean-Jacques Caron, Daniel Clairet, Daniel Cuirot, Laurent Decombe, Marie-José Estevens, Pierre Fouillet, Thierry Gaerthner, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, François Hermellin, Virginie Guilminot, Jean-Loup Jovanovic, Juju, Olivier Martinerie, Brigitte Najac, Brigitte Soudakoff, David Tené, Jérôme Tesseyre.

MINITEL 3615 TILT
Marie Poggi

ADMINISTRATION-GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directeur de la publicité
Antoine Tomas

Chef de publicité
Sylvie Houeix

Assistante commerciale
Claudine Lefebvre

Ventes
Synergie Presse. Philippe Brunie, Chef des ventes,
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.Tél. : (1) 46 38 13 90.

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (12 numéros) : 229 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (12 numéros) : 316 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes. Cedex.
Pour la Belgique, tarif : 1 an (12 numéros) = 2 000 FB.
Payable par virement sur le compte de Diapason à la Banque Société Générale à Bruxelles n° 210 0083593 31.

Promotion
Marcella Briza

Fabrication
Jean-Jack Vallet

Éditeur
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A. au capital
de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter
du 19/12/1980. Principal associé : Ségur
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Président-Directeur Général :
Francis Morel
Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger

OJD 1988

BVP

Tirage de ce numéro : 120 000 exemplaires.

Couverture : Jérôme Tesseyre, Imaciel.

Directeur de la publication : Jean-Pierre Roger
Dépôt légal : 3e trimestre 1991
Photocomposition et photogravure : Digitec-Graphotec.
Imprimeries : Sims, Torcy-Impression, 77200 Torcy.
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

SOMMAIRE

N° 91

Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 66 et 69.

Code des prix utilisé dans *Tilt* : A = jusqu'à 99 F, B = 100 à 199 F, C = 200 à 299 F, D = 300 à 399 F, E = 400 à 499 F, F = de 500 à 999 F, G = de 1 000 à 1 499 F, H = de 1 500 à 1 999 F, I = de 2 000 à 3 000 F.

GRAND CONCOURS SUPER MONACO GRAND PRIX

ASSISTEZ AU GRAND PRIX DE FORMULE DE 1 DE GRANDE-BRETAGNE A SILVERSTONE ET GAGNEZ DE NOMBREUX AUTRES LOTS.

Dans le cadre du lancement de la fantastique simulation de Formule 1 SUPER MONACO GRAND PRIX, vous avez la possibilité de participer gratuitement à un fabuleux concours. Ainsi vous pourrez peut-être cotoyer toutes les stars de la Formule 1 durant un week-end dans le cadre mythique de Silverstone où se déroule le Grand Prix de Grande-Bretagne.

La compétition débute dès la sortie du logiciel SUPER MONACO GRAND PRIX dans tous les points de vente Auchan et Boulanger (fin Mars) et s'achève le Samedi 26 Mai. SUPER MONACO GRAND PRIX est disponible sur Amstrad 464/6128, Amstrad 464plus/6128plus, Atari ST/STE et Amiga. C'est non seulement la meilleure simulation de Formule 1, mais aussi un produit évènement qui permet à tous de vivre toute la passion qui règne autour d'un Grand Prix de Formule 1.



COMMENT PARTICIPER?

Pour participer il suffit de remplir le bulletin CONCOURS SUPER MONACO GRAND PRIX que vous trouverez dans tous les rayons Micro Auchan et Boulanger ou dans les logiciels SUPER MONACO GRAND PRIX vendu chez Auchan ou Boulanger. Il vous suffira de les remplir et de les envoyer à l'adresse suivante.

CONCOURS SUPER MONACO GRAND PRIX
BP114
06561 Valbonno Sophia Antipollis

Dans chaque point de vente Auchan et Boulanger, il y aura 6 gagnants. Le Super 1er Prix sera tiré au sort par huissier parmi les bulletins gagnants de tous les points de vente.

Les résultats seront publiés dans le numéro de Julliet-Aout de Tilt.

LES PRIX

Super 1er Prix: 1 Weekend à SILVERSTONE du 12 au 14 Juillet pour 2 personnes incluant avion, hotel, accompagnement et tickets pour les scéances d'assais, le warm-up et le Grand Prix de Grande-Bretagne.

Pour chaque point de vente Auchan et Boulanger
1er Prix: 1 Ferrari Télécommandée
2ème au 6ème Prix: 1 JEU U.S. GOLD.

TILT

U.S. GOLD

BOULANGER

Auchan

AUCHAN

69800	Zac du Champ du Pont	Lyon St Priest
69200	Avenue Gabriel Pèrl	Vaulx En Velin
91240	Chemin Départemental 19	Bretigny Sur Orge
44570	RN 471	Trignac
72650	RN 138	La Chapelle St Aubin
74330	Zi de la Mandallaz Epagny	La Balme de Sillingy
24430	Marsac Sur L'Isle	Lieu dit "La Cropte"
62400	Centre Cial La Rotonde Rue du Dr Dhenin	Béthune
42000	Rue Alexandre Pourcel Centre II	Saint Etienne
59223	Boulevard d'Halluin	Roncq
59320	Centre Cial Les Géants RN 352	Haubourdin
59115	Rue Pierre Catteau	Leers
62200	RN 42	Boulogne St Martin
59140	RN 45	Anzin
62950	RN 43	Noyelles Godault
76620	Zac du Mont Gaillard	Le Havre
94120	Avenue du Marechal Foch	Fontenay Sous Bois
59720	Départementale 121	Louvroil
59760	RN 40	Grande Synthe
45140	Rue de la Mouchetière	Saint Jean de la Ruelle
84130	Zac du St Tronquet	Le Pontet
78730	Départementale 161	Plaisir Les Clayes
78200	Chemin Départemental 110	Mantes La Jolie
45160	Avenue de Verdun	Olivet
66028	RN 9 Mas Galte	Perpignan
67200	Centre Cial Haute Pierre	Strasbourg
77240	RN 5 Centre Cial Boissenart	Cesson
59650	Centre Cial Triolo	Villeneuve D'Ascq
13500	Zac de Canto Perdrix	Martigues
06340	Centre Cial de la Trinité	La Trinité Victor
59161	2 Rue Jean Jaures	Escaudoeuvres
13400	Route de Gemenos	Aubagne
59300	2 Place du Gal Hormes	Valenciennes
33000	Quartier de l'Hotel de Ville	Bordeaux
33000	Quartier du Lac	Bordeaux
92800	Centre Cial Les Quatre Temps	Puteaux
16400	RN 10	Angoulème
42390	Montravel	Villars
95003	Centre Cial des Trois Fontaines	Cergy
44800	Route de Vannes	Saint Herblain
44800	Route de Clisson La Plee	Vertoux
78140	Centre Cial Vélizy 2 - 2 Av. de l'Europe	Vélizy

BOULANGER

59280	Rue Albert De Mun	Armentières
62400	Z.A.C. La Rotonde Rue du Docteur Dhenin	Béthune
62100	Rue Paul Bert	Calais
59400	20, rue Alsace-Lorraine 37, rue du Général de Gaulle	Cambrai
59500	359 boulevard de Liège 384, rue Morel	Douai
59760	Centre Commercial AUCHAN RN 40	Dunkerque/ Grande-Synthe
59320	Centre Commercial ENCLOS LES GEANTS	Englos
59115	90, rue Pierre Catteau	Leers
62880	Centre Commercial LENS	62880
59000	253/265 rue Léon Gambetta	Lille
59370	1 rue Voltaire	Mons En Baroeul
62950	Centre Commercial AUCHAN RN 43	Noyelles-Godault
59410	Z.A.C. AUCHAN	Petite Foret
59223	Centre Commercial Boulevard d'Halluin	Roncq
59100	55, Grande Rue	Roubaix
59350	77, rue du Général Leclerc	Saint-André
62200	Centre Commercial de l'Inqueterie	Saint-Martin Boulogne
59650	Centre Commercial V2 1, boulevard de Valmy	Villeneuve D'Ascq
93606	Centre Commercial PARINOR Le Haut de Galy	Aulnay-Sous-Bois
77240	Centre Commercial BOISSENART RN 6	Cesson
94120	Centre Commercial VAL DE FONTENAY Avenue du Marechal Joffre	Fontenay-Sous-Bois
78370	Centre Commercial AUCHAN C.D. 161	Plaisir
73000	Centre Commercial CHAMNORD	Chambéry
63000	Place Gailleni Quartier des Salins	Clermont-Ferrand
38130	Espace COMBOIRE, Route Route de Sisteron	Echirolles
69760	Route Nationale 6, Le Puy d'Or	Limonest
69000	318/320 Cours Lafayette	Lyon
42300	42 rue Roger Salengro Parking Halles Diderot	Roanne
38000	Cap 38, 2 rue de la Tremouillère	Saint-Egrève
69805	167 Route de Grenoble BP no. 645	Saint-Priest
69800	Centre Commercial AUCHAN ZAC du Champ du Pont	Saint-Priest
33300	Centre Commercial du Lac	Bordeaux
22360	L'Hermitage – 284 Route de Gouesnou	Brest
22360	7 rue Jules Verne	Langueux
33700	Route de l'Aéroport	Mérignac
31120	Centre Commercial Secteur Enclos, Boulevard de l'Europe	Portet-Synergie
44400	Centre Cial ATOUT SUD, Rue Marc Elder/Route de Pornic	Rèze
33330	Lieu-dit le Bois de L'Or, Espace Vergne, RN 670	Saint-Emilion
44812	Z.A.C. Du Moulin Neuf, Zone Multi Services Atlantis	Saint-Herblain
72026	3 rue A Becquerel – BP No. 11 – Z.I. SUD	Le Mans
79010	600, avenue de Paris – BP No. 1018	Niort
56800	Centre Commercial de LUSCANEN	Ploeren Vannes
17204	Route de Saintes – BP No. 83	Royan
84130	Centre Commercial AVIGNON Nord	Le Pontet
84130	Centre Cial Avignon Nord	Le Pontet
79010	600 Av. de Paris	Niort
72650	ZAC du Moulin-aux-Moines	La Chapelle St. Aubin

**U.S. GOLD FRANCE, 06560 VALBONNE. TEL: (1) 43 35 06 75.
DESCRIPTION DES JEUX SUR 3615 MICROMANIA**

Le réglement est déposé au cabinet SCP-Berguer-Travers-Baumerie/Hameau Prè-du-Lac/06740 Chateauneuf-de-Grasse. Tel: (16) 92 94 36 00

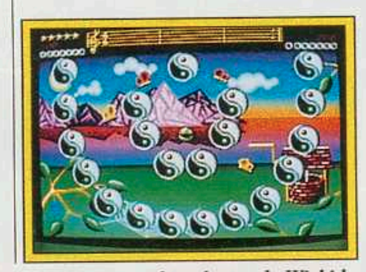

SUPER MONACO G.P.™
YOUR TYRES YEARN FOR TURBO BURN!
"LE GRAND PRIX LE PLUS FASCINANT DU MONDE ! POUVEZ-VOUS BATTRE LES AUTRES CONCURRENTS ... POUR ETRE LE MELLEUR?"
SEGA
DISPONIBLE SUR: CBM 64/ 128 & AMSTRAD CASSETTE & DISQUETTE, SPECTRUM CASSETTE, AMIGA & ATARI ST.
U.S. Gold Ltd., 06560 Valbonne. Tel: (1) 43 35 06 75. Description des jeux sur 3615 micromania.
U.S. GOLD®
SEGA
©1990/1991 SEGA™. Tous droits réservé. SEGA™ est une maque de fabrique de SEGA Enterprises Ltd.



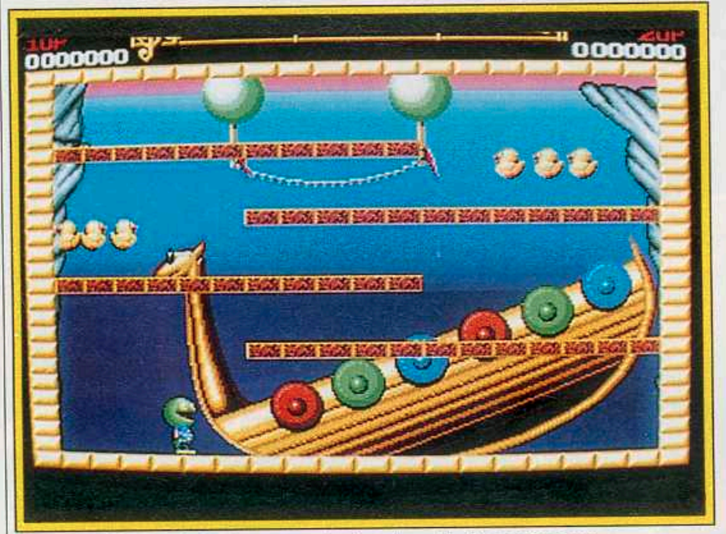
Wizkid

Se posant en successeur de *Wizball*, ce nouveau programme d'Ocean cache quelques surprises. A la base jeu d'action, il peut en effet se muer en véritable jeu d'aventure. Fera-t-il école ? Mystère, et à la limite peu importe…

Présenté par Ocean comme le successeur de *Wizball*, ce superbe soft qui a enchanté bien des joueurs de 8 bits, *Wizkid* apparaît bien classique au premier regard. Au premier regard seulement, car à mesure que l'on découvre le jeu, on est complètement stupéfait du délire qui a présidé à sa création.
Wizkid se présente comme un plates-formes/action assez banal. Certes la mise en couleur est d'une grande richesse et les deux états du « héros » (une sorte de Pacman qui peut sortir à volonté ses bras et ses jambes pour accomplir certaines actions) apportent d'emblée une note d'originalité. Bien entendu, il va se d'autres. L'animation des créatures et des projectiles étant d'une grande fluidité, le jeu commence à devenir intéressant. Mais il n'y a encore pas lieu de s'extasier. Cependant, on découvre peu à peu que sous ce programme d'action pure se cache, en fait, un jeu d'aventure très complexe

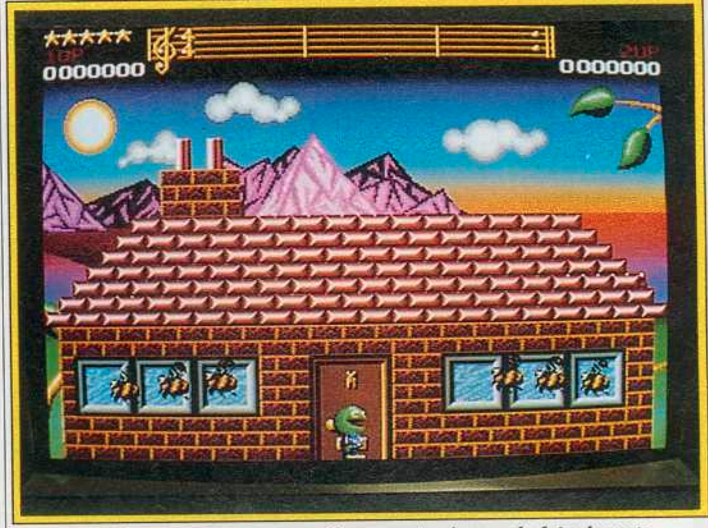


Ying et yang : deux bases de Wizkid.



Du mode Action au mode Aventure, il n'y a qu'un pas…

frotter à une série de monstres bien décidés à l'empêcher de poursuivre son chemin.
Le jeu commence à révéler sa particularité quand on voit comment il s'en sort. Au lieu de tirer ou de leur sauter dessus, notre ami va récupérer certains éléments du décor pour les jeter sur ses adversaires. Ces éléments (des globules, des représentations du yin et du yang ou divers objets, cylindriques le plus souvent) vont écraser des aliens et même rebondir pour en toucher – pas obligatoire. Il est d'ailleurs possible de finir intégralement le jeu en mode Action uniquement alors, inutile d'espérer réaliser un score important.
L'accès au mode Aventure n'est pas évident au premier abord. Ainsi, vous allez passer devant un puits qui semble être un élément du décor. Mais si vous vous y intéressez de plus près, vous vous rendez compte que l'on peut y descendre. Là commence une véritable prise de tête. Vous allez découvrir de nombreux objets au



… qu'un petit personnage, allègrement… A vous de faire le reste.

cours de cette exploration souterraine, qui vous apporteront de grandes facilités pour le jeu. Une fois que l'on a récupéré ces éléments et que l'on a compris comment fonctionne le labyrinthe (ce qui est loin d'être facile), on cherche à ressortir du puits. Diable, comment remonter sans ascenseur ? Vous devrez trouver un préservatif bien caché, le gonfler et remonter avec ce ballon improvisé ! Vous pouvez aussi utiliser les chasses d'eau. Certaines fonctionnent correctement mais l'une d'entre elles fuit et le niveau de l'eau ne va pas tarder à atteindre la margelle du puits, ce qui vous permettra de sortir. Quand je vous disais au début que le délire est au rendez-vous !
Les phases d'aventure sont toutes de cette trempe, c'est vous dire ! *Wizkid* devrait passionner les amateurs de casse-tête qui aiment faire fumer leurs petites cellules grises. Sortie prochaine sur *ST* et *Amiga*.

Jacques Harbonn

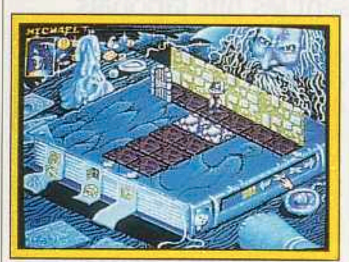
Hero Quest

Les jeux de rôles semblent en vogue comme le montre la rubrique Hit de ce numéro. Encore faut-il que le scénario tienne la route. Et de ce côté-là, pas de surprise avec *Hero Quest*.



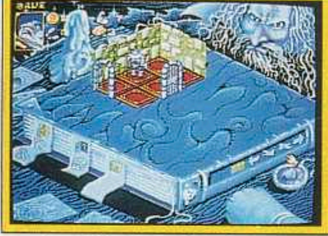
Souris, icônes et 3D : Hero Quest est très facile à maîtriser.

Gremlins nous a concocté une adaptation micro de *Hero Quest* (à ne pas confondre avec *Hero's Quest* de Sierra). Vous allez incarner quatre personnages : barbare, nain, magicien et elfe. Ici, chaque personnage est indépendant, et une certaine coopération est utile pour venir à bout des difficultés.
Le programme vous propose un choix de quatorze quêtes différentes, de thème et de difficulté divers. On joue selon un système



Un des personnages : le barbare.

de tours, à la façon des wargames. Vous lancez votre dé pour connaître votre latitude de mouvement. Les options de jeu sont assez complètes : déplacement, recherche d'objets dans une pièce, attaque d'un monstre et utilisation de la magie pour ceux qui en sont pourvus. Les sorts sont peu nombreux, mais assez variés.



La taille des salles change.

La réalisation graphique est superbe. Les pièces et couloirs sont dessinés en 3D isométrique et le relief bien rendu. L'ensemble est complété d'un superbe décor de fond, un peu à la manière de *Populous* ou *Powermonger*. L'animation des personnages est correcte, mais nous n'avons pas pu juger des bruitages. L'ergonomie à la souris est excellente, les icônes choisies étant parfaitement explicites.
Hero Quest devrait intéresser aussi bien les amateurs de stratégie que de jeux de rôle et nous ne manquerons pas de vous en reparler lors du test complet. Le jeu serait disponible dans les principaux formats à la parution de ce journal.
Jacques Harbonn

Software 2000 : logisch...

Malgré un parc installé important tant en *ST* qu'en *Amiga*, les Allemands restent assez discrets sur le marché du jeu. Cela change petit à petit comme le montrent les tentatives de diverses sociétés pour exporter leurs œuvres. Dernier exemple en date : Software 2000. Cet éditeur adopte pour ce faire une démarche originale : il se spécialise dans la réflexion.

Achtung ! Die Deutchen kommen ! Software 2000, que l'on avait déjà pu apercevoir au CeBIT de Hanovre, s'exporte, ou tout du moins tente de s'exporter. Les programmes que cette société a déjà sortis en Allemagne font principalement appel à la réflexion.
Nous passons en revue trois d'entre eux. Si le dernier nous a paru faible, les autres nous ont particulièrement séduits.

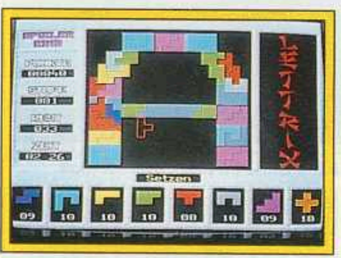
Mais, ce n'est pas aussi simple puisque les figures sont imposées...



... ce qui ne facilite pas la tâche.

LETTRIX

Les sept formes utilisées par *Tetris* ont fait des émules. Il s'agit, avec ces mêmes formes (plus quelques autres savamment pensées), de combler l'espace vide à l'intérieur d'un grand A qui se trouve sur l'écran. On peut placer, enlever et faire tourner les pièces afin de trouver la bonne imbrication. Bien évidemment,

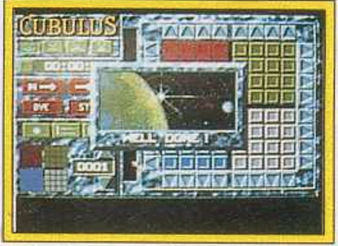


Ça ressemble à Tetris...

le temps est décompté. Et même si cinq minutes de jeu peuvent paraître longues (tout du moins au premier niveau), le seul fait de savoir que l'on est chronométré apporte sa dose de stress. Après avoir réussi haut la main le premier niveau, grâce à la complicité d'Acidric Briztou, je me suis engagé sur le niveau suivant, matérialisé par la lettre... B. Et là, les choses ont commencé à se compliquer. La tension est montée et, alors que je pensais qu'Acidric lancerait le moniteur à travers la salle, je l'ai vu se concentrer et essayer de conclure ce deuxième niveau. En vain. Il m'a regardé et après avoir prononcé « très bien, puisque c'est comme ça... », il s'est aussitôt remis activement à la tâche. Ce sont 26 niveaux de cette trempe qu'il vous faudra successivement passer si vous voulez, tout comme Acidric, réussir cette prenante mission. Si les adeptes de *Tetris* prennent ce jeu à la légère au début, ils se rendent compte très vite que le système est fort intéressant. *Lettrix* se distingue suffisamment de *Tetris* pour ne pas tomber dans le plagiat, sans pour autant s'éloigner du thème du puzzle. Prévu sur *ST, Amiga, PC* et *C64*.

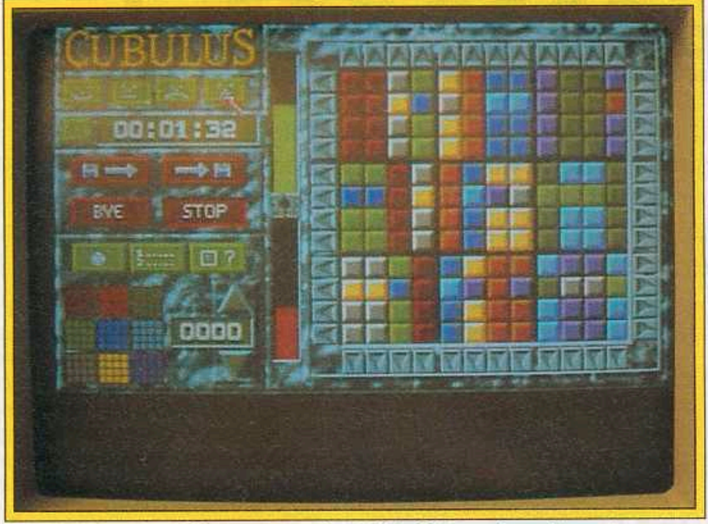
CUBULUS

Avis aux fans de Rubik's Cube ! Voici une version micro de votre jeu préféré. Commençons la première étape, la plus facile. Sur l'écran, vous voyez un carré divisé en quatre parties, de couleurs différentes. Chacune d'elle est redivisée en seize autres petits carrés. Après avoir mélangé toutes ces petites pièces de façon aléatoire, l'ordinateur vous propose de reconstituer les quatre carrés de base. Mais on ne peut déplacer que des lignes ou des colonnes entières de petits carrés. Grâce à la souris, vous pointez sur la bande que vous voulez faire bouger. Et croyez-moi, ça n'est vraiment pas simple du tout. *Cubulus* m'a paru très compliqué. Cependant, on commence à prendre le coup de main après quelques minutes de jeu. Une fois le principe maîtrisé et le premier niveau achevé, on se met alors au suivant. Horreur, ce ne sont plus quatre carrés de base, mais neuf qui nous attendent à présent. Et dans le ni-



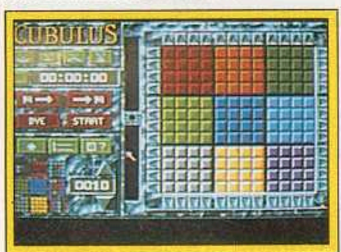
Un écran complexe mais un jeu simple.





Cubulus est en fait une sorte de Rubik's Cube en deux dimensions.

veau d'après, vous avez deviné, on passe à seize carrés. Une grande idée pour un petit soft fort sympathique qui réjouira les adeptes de la prise de tête. Existe pour *ST*, *Amiga*, *PC* et *Commodore 64*.



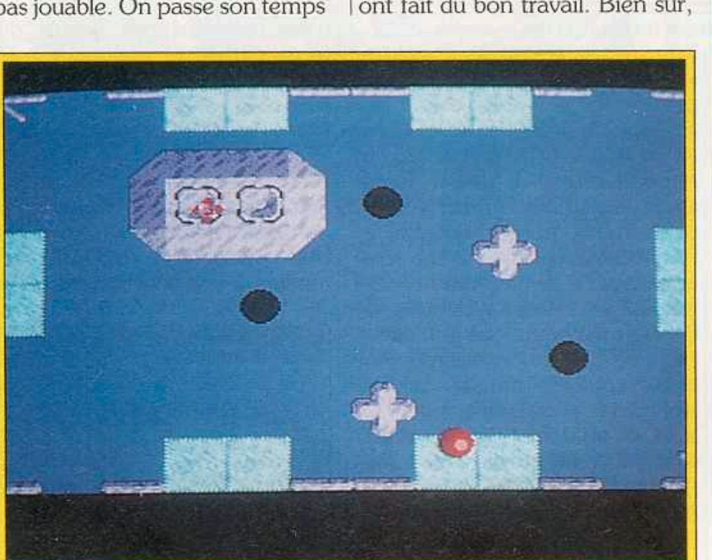
Voici le résultat à atteindre.

CENTURY

Le dernier jeu de cette société allemande que nous ayons pu tester nous a déçus. Il faut diriger, sur un terrain vu d'en haut, une boule avec la souris. Mais la boule ne s'arrête pas automatiquement lorque vous lâchez la souris, elle suit son élan. Il faut donc faire une marche arrière, comme pour un bateau. D'autre part, le terrain n'est pas complètement clos. Ce n'est donc absolument pas jouable. On passe son temps à perdre la boule qui va partout, sauf là où l'on aimerait qu'elle aille. Même Acidric, qui est un fan de ce genre de jeux tordus, est parti en courant, c'est vous dire ! Le principe semble avoir été repris de *Marble Madness* qui, lui, était vu en perspective. Mais il est ici fort mal appliqué. Existe sur *Amiga* uniquement et c'est tant mieux.

Malgré le faux pas de ce dernier soft, ces concepteurs allemands ont fait du bon travail. Bien sûr, les amateurs de shoot-them-up purs et durs passeront leur chemin, mais tous les autres seront comblés. Un conseil au futur distributeur français de Software 2000 : *Lettrix* et *Cubulus*, foncez ; surtout, évitez *Century* !

David Téné


Inspiré de Marble Madness, Century présente un écran dépouillé.

Switchblade II

Dans la série reprise-de-recettes-qui-ont-marché, voici donc le dernier-né de Gremlins. Principal apport de *Switchblade II* : un système de jeu très proche de ce que proposent les hits japonais...

Gremlins nous propose la suite de *Switchblade*. Comme dans le premier volet, vous allez parcourir un monde assez complexe, en éliminant au passage les différentes créatures qui s'y trouvent. Bien entendu, vous découvrirez de nombreux objets utiles.

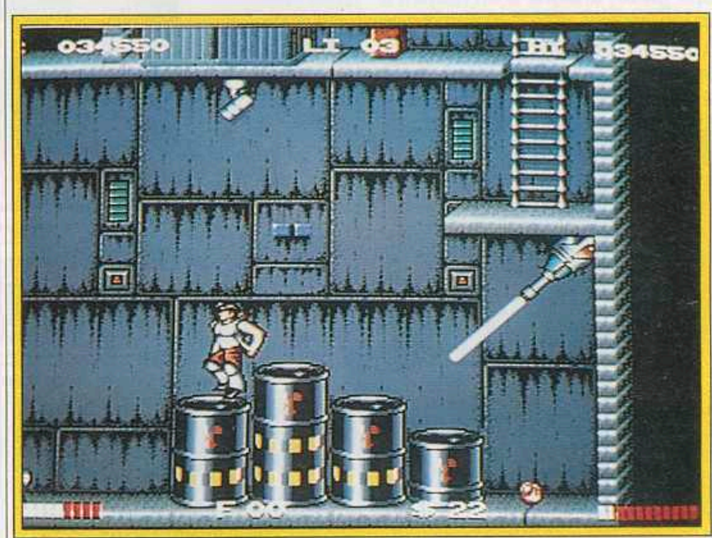
Certains accessoires ou certains passages, sont d'ailleurs d'accès difficile. En effet, Gremlins a repris le système d'aventure/action des grands hits japonais de type *Mario Bros*. Dans de nombreux cas, ce n'est qu'en descellant des pans de mur que vous décèlerez les galeries cachées. Les salles recèlent aussi leur lot de pièges divers, comme ces feux qu'il faut enjamber.

L'action elle-même se rapproche fortement de celle du premier volet, mais de nombreux éléments ont cependant été ramaniés. Les graphismes, qui ont perdu leur aspect dessin animé japonais sont vraiment bien travaillés.

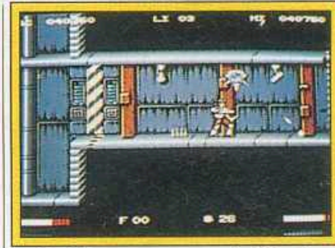
Les monstres sont assez variés et bénéficient d'un dessin très précis. De plus, l'aspect métallique des êtres robotiques est parfaitement rendu. Votre héros dispose des mouvements de base pour se déplacer en avant ou en arrière et sauter.

Mais, pour le faire bondir encore plus haut, il vous faudra employer un moyen original. En effet, pour franchir certaines hautes colonnes, vous devrez le ramasser sur lui-même avant qu'il ne puisse effectuer sa magnifique voltige. L'animation du surhomme est excellente, tout comme celle des autres créatures, d'ailleurs. De bons bruitages rythment l'action et complètent l'ambiance. Cet excellent jeu devrait plaire à tous les amateurs d'action. Sortie prochaine sur *Amiga*.

Jacques Harbonn



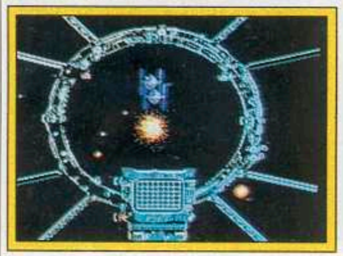
Un beat-them-all dans la grande tradition, très travaillé graphiquement.


Certains passages sont délicats.

Lucasfilm s'aventure sur Nintendo

C'est logique, après le succès rencontré par ses jeux sur micro, Lucasfilm Games s'attaque désormais aux consoles et notamment à la *Nintendo 8 bits* avec des jeux de qualité et l'aide d'un géant nippon de l'électronique…

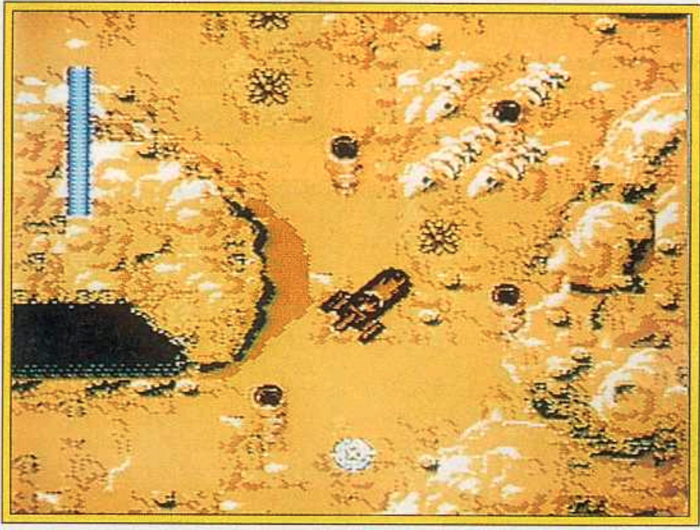
Lucasfilm Games, connu pour ses excellents jeux d'aventure sur *PC*, *ST* et *Amiga* s'apprête à commercialiser pour septembre des jeux pour la *Nintendo* 8 bits. Fait unique : ces cartouches sortent simultanément aux Etats-Unis et en France. En fait, Lucasfilm Games s'occupe de la conception, du développement et du marketing tandis que JVC Musical Industries, licencié agréé par Nintendo depuis 1989, prend en charge la fabrication et la distribution. Et comme Lucasfilm Games est une division de Lucasarts Entertainment Company, elle-même une filiale de Lucasfilm tout court, le premier jeu a être adapté sur cette console est… la *Guerre des étoiles*, de George Lucas !



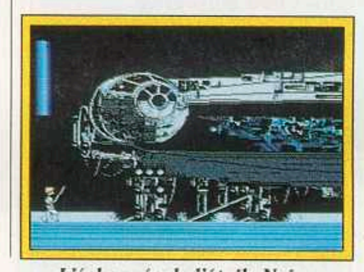
A bord du Millenium Condor.

STAR WARS

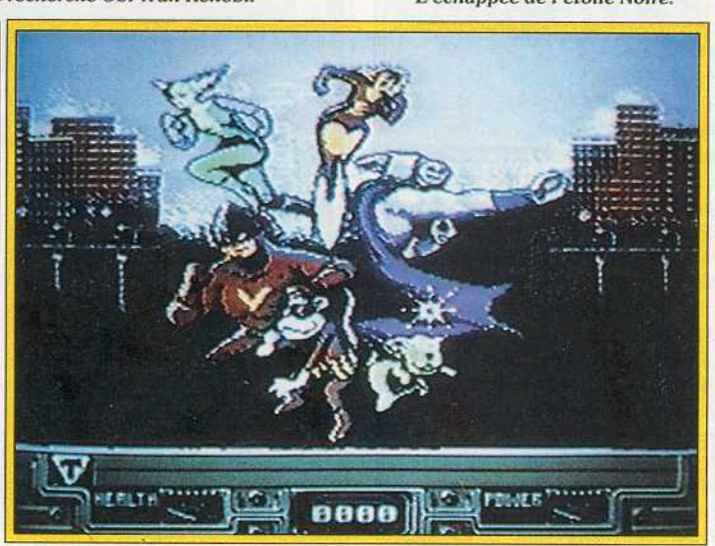
Nous avons vu les premiers écrans de jeu et le scénario semble relativement complexe. Vous êtes, bien sûr, Luke Skywalker et vous partez pour détruire l'étoile de la mort. Tout commence en vue aérienne dans le désert de Tatooine. A bord d'une sorte de char, vous devez vous frayer un chemin parmi les rochers et vous débarrasser de vos ennemis en leur tirant dessus tout en tournant – un peu à la manière d'*Asteroid*. Vous êtes à la recherche d'Obi-Wan Kenobi qui vous donne l'épée-laser et vous met dans le droit chemin, celui de la Force.
La route continue et vous conduit tout droit vers la ville de Mos Eisley où vous faites la connaissance de Han Solo. Vous allez affronter Dark Vador qui retient la belle Lea prisonnière. Certaines scènes en scrolling latéral représentent des combats à l'épée-laser. D'autres, en 3D, montrent des aéronefs fonçant sur vous. L'idée des différentes vues est plutôt bonne. Espérons que la version finale tienne ses promesses.



Le jeu est fidèle au film. Ici, on recherche Obi-Wan Kenobi.



L'échappée de l'étoile Noire.

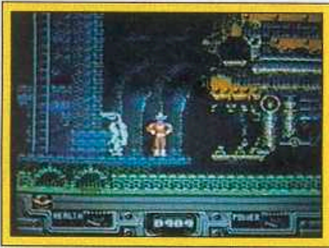


Defenders of Dynatron City : cinq héros contre le mal…

DEFENDERS OF DYNATRON CITY

Second titre de Lucasfilm Games pour *NES*, ce jeu vous met à la tête d'un groupe d'aventuriers. L'histoire se déroule dans une ville ayant de nombreux points communs avec le New York des années quarante.
Le but est de mettre fin aux terribles agissements du Dr Mayhem. Chacun des héros a ses caractéristiques propres et il vous faut choisir celui qui correspond le mieux à l'action que vous devez entreprendre. Tollbox (Boîte à outils), grâce à sa tête de marteau, enverra des coups. Buzzsaw Girl, armée d'une scie circulaire, fait des ravages. Il y a même un chien qui vole !
Les scènes qui nous ont été présentées sont animées par un scrolling latéral. Les méchants n'y figurant pas encore, nous ne pouvons nous avancer quant à la jouabilité. Mais les graphismes plutôt corrects nous ont laissé une bonne impression. L'idée de pouvoir changer de personnage au cours du jeu n'est pas nouvelle, mais reste intéressante.
Il faut également préciser que la bande dessinée du jeu devrait sortir en même temps, tout du moins aux Etats-Unis. Cela démontre la volonté de Lucasfilm Games de continuer à produire des jeux de qualité, y compris sur consoles.
Enfin, quelques mots sur le troisème jeu en préparation qui, lui, ne devrait pas sortir avant janvier 1992. Il s'agit tout simplement de l'*Empire contre-attaque*, le second volet de la trilogie intergalactique. D'après ce que nous avons pu en voir, le principe reste le même, y compris en ce qui concerne les différents types de vues. Nous n'avons pas d'information sur le troisième épisode, *Le Retour du Jedi*. Mais gageons qu'il est d'ores et déjà planifié !

David Téné



Des graphismes évolués sur NES.

Barbarian II

Le *Babarian* de Psygnosis est de retour ! Il revient avec plus de mouvements, plus de monstres, plus de détails et plus de violence... Un programme alléchant mais tiendra-t-il ses promesses ?



De nombreux mouvements et un pilotage à la manette...



Des décors assez variés...

Psygnosis revient à ses premières amours en concoctant une suite à son *Barbarian*, qui l'avait fait connaître. Une nouvelle fois, Hegor le barbare va s'arracher à la douce vie pleine de libations qu'il menait pour faire face aux manœuvres malveillantes de Necron, le méchant sorcier.

L'aventure débute au village de Thelston et vous devrez tracer votre chemin à la pointe de votre épée au milieu d'une armée de minions envoyés pour vous arrêter. Il vous faudra aussi éviter les pièges et autres trappes. La route sera longue avant que vous puissiez combattre Necron, dans les profondeurs de son sanctuaire (six niveaux en tout).

Les caractéristiques annoncées sont impressionnantes : plus de 2 000 sprites d'animation (pour l'ensemble des monstres bien entendu !), utilisation des 32 couleurs de l'Amiga, scrolling différentiel, 50 types de monstres différents et les inévitables potions magiques pour vous aider dans votre entreprise.

L'impression que nous avons eue en jouant un peu sur la démo présentée à l'ECTS est toutefois un peu moins flatteuse. Les graphismes (les décors en particulier) m'ont semblé moins travaillés que dans le premier volet et, surtout, beaucoup plus petits. En revanche, un certain nombre de points sont à porter au crédit du programme. Hegor dispose d'une vaste panoplie de mouvements, à l'animation très bien rendue. Contrairement au premier volet, le déplacement n'est plus limité à un seul plan. Il n'y a pas de réel déplacement en profondeur mais le héros est désormais à même d'emprunter un couloir transversal, la représentation changeant alors pour le visualiser latéralement. Les quelques monstres que j'ai pu voir disposaient d'attaques variées.



... et à l'ambiance très marquée.

Le programme est beaucoup plus gore, un peu à la manière des *Barbarian I* ou *II* de Palace (sang qui gicle ou têtes qui sautent au cours des combats, par exemple). Quoi qu'il en soit, attendons la version finale pour nous faire une idée plus objective. Sortie prévue sur *Amiga* en août-septembre. Jacques Harbonn

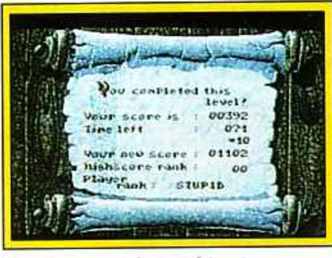
Sarakon

Sarakon s'inspire du mah-jong, comme *Shangai* mais il semble plus complet et profite d'une réalisation soignée.

Au cours de notre visite à l'European Computer Trade Show, nous avons pu mettre la main sur un jeu Virgin qui comblera les amateurs de réflexion. Il est dû au talent de l'équipe de Starbyte, qui a déjà conçu de superbes réalisations. *Sarakon* est un dérivé du mah-jong. Le but est, tout comme dans l'original, de nettoyer les tableaux de l'ensemble de ses pierres en les appariant, chacune portant un symbole.

Mais certains points l'en différencient. Tout d'abord, si la superposition des briques est toujours présente, leur nombre et leur disposition varient à chaque tableau. Ensuite, il ne suffit plus que les deux briques soient libres, c'est-à-dire qu'elles disposent d'un bord libre. Il faut, en outre, que la ligne virtuelle qui va réunir les deux éléments à ôter ne fasse pas plus de deux angles droits. Chaque tableau doit être terminé en temps limité.

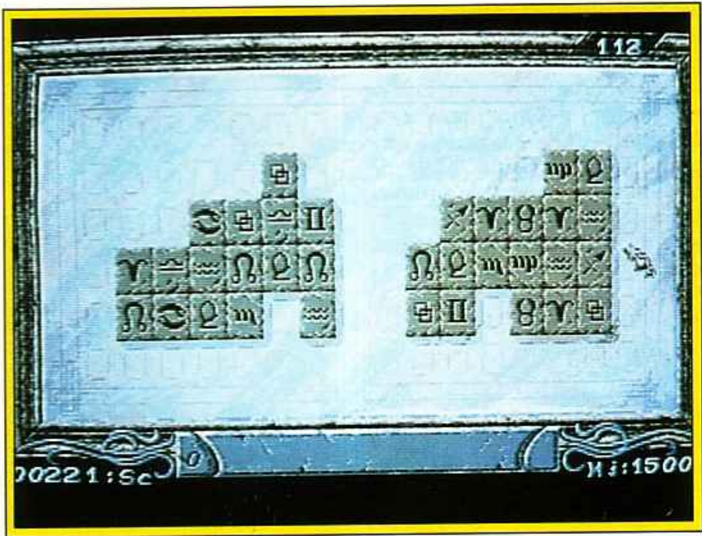
Au cours du jeu, quelques bonus vont apparaître aléatoirement sur certaines briques. Si vous parvenez à les récupérer à temps, vous gagnerez alors un délai supplémentaire ou un joker pour retirer une paire de briques de votre choix. Deux niveaux sont proposés : « amateur », où l'on peut combiner des briques situées à différents étages et « pro », où il faut purger chaque étage indépendamment.



Le score : la machine juge...

La réalisation est excellente. Le jeu ouvre sur une intro musicale digitalisée de qualité et un air oriental agréable accompagne votre réflexion. Les graphismes de la version *ST* en ma possession sont parfaitement clairs (on voit très bien, en particulier, les différents empilements grâce à la palette de nuances des couleurs) et la maniabilité à la souris, parfaite. *Sarakon* sort sur *Atari ST*, *Amiga* et compatible *PC*.

Jacques Harbonn



Une présentation d'ensemble sobre mais de bel effet.

Armour-Geddon

Psygnosis ne désarme pas et annonce le premier multisimulateur. Avec *Armour-Geddon*, il est possible de piloter un char, un avion, un hélicoptère voire même un hovercraft. Alléchant !

Après le succès mérité de *Lemmings*, on aurait pu penser que Psygnosis allait se reposer un peu. Il n'en est rien, et *Armour-Geddon* s'annonce aussi riche, dans un tout autre domaine. Si vous aimez les simulations d'engins de combat, vous allez être gâté. *Armour-Geddon* vous place aux commandes d'un char léger ou lourd, d'un chasseur, d'un bombardier, d'un hélicoptère ou même d'un hovercraft. Le choix est vaste et vous seriez bien difficile si vous n'y trouviez votre compte.

Cette richesse est présente aussi au niveau de l'armement. Avant de commencer une mission, vous allez en effet équiper votre engin d'armes et d'aides diverses, en fonction du poids que peut transporter votre machine et de ses caractéristiques. Il est possible de sélectionner simultanément six machines et de passer instantanément de l'une à l'autre.

Les instruments du cockpit montrent qu'il s'agit d'un vrai simulateur.

La réalisation est à la hauteur. Les graphismes 3D surfaces pleines des machines sont bien détaillés et les décors offrent de nombreux éléments de relief. L'animation est rapide, même sur un simple *Amiga 500*. Vous disposez, comme c'est maintenant la règle dans les simulateurs de vol, de vues diverses. Mais ici, une fois encore, l'abondance est de règle. En effet, pas moins de huit vues pour chacune des représentations : vue du cockpit ou vue extérieure. Le passage de l'une à l'autre s'effectue d'ailleurs par scrolling et non d'un bloc comme on en a l'habitude. A cela s'ajoutent encore un mode Poursuite des missiles et, pour les vues extérieures, un zoom de grande amplitude et un réglage de la hauteur d'observation. Que demander de plus !

La simulation semble assez fidèle. Il ne s'agit pas d'un simple changement de graphisme ; pour les avions, par exemple, les caractéristiques suivent. Ainsi, le décollage et les évolutions du bombardier, véritable fer à repasser volant, n'ont pas grand-



Il existe plusieurs points de vue.

chose à voir avec ceux du chasseur. La bande sonore rend bien l'ambiance avec le régime des moteurs et les bruitages de tirs. La version finale permettra de s'affronter à deux en réseau. *Armour-Geddon* semble offrir tout ce qu'on pouvait désirer sur un simulateur de guerre. Nous ne manquerons pas bien entendu de vous en parler plus longuement à sa sortie, prévue sur *ST, Amiga* et sans doute *PC* à une date non précisée.

Jacques Harbonn.

Rolling Ronny

Voici un jeu qui ne déparerait pas sur console *Sega* ou *Nintendo*. Pourtant, sa venue est annoncée sur ordinateur, histoire de montrer que micros, plates-formes et action ne sont pas incompatibles.

Ce jeu particulièrement prometteur est programmé par l'équipe de Starbyte, bien connue de nos lecteurs, et édité par Virgin. *Rolling Ronny* est un jeu de plates-formes/action dans la plus pure tradition. Vous y incarnez un jeune garçon qui va parcourir la ville en roller-skate. Neuf zones très diverses composent cette cité : parc, rues, couloirs d'un grand ensemble immobilier, souterrains, etc. Notre héros devra récupérer au passage les bonus se trouvant à différentes hauteurs, en sautant sur les meubles, en grimpant sur les échelles, etc. Toute une panoplie de monstres peuple les niveaux. Ils sont variés et souvent originaux.

Pour pouvoir accéder au niveau suivant, Ronny devra gagner suffisamment d'argent pour se payer le ticket de bus. Pour cela, il effectue différentes tâches proposées par certaines personnes (comme par exemple, aller porter une lettre). Vous pourrez même marchander un peu le prix de votre course. Mais il ne faut pas trop pousser les enchères, si vous voulez conserver le job.

La réalisation de la démo jouable dont nous disposions sur *Amiga*



Rolling Ronny : un jeu qui se veut accessible à tous.

est réellement superbe. Les décors sont riches et extrêmement précis, la plupart des objets étant ombrés pour leur donner plus de relief. Le graphisme des créatures est tout aussi travaillé. La mise en couleur est éclatante. Il faut dire que les programmeurs n'ont pas lésiné, affichant plus de cent couleurs simultanément à l'écran. Le résultat est éloquent. L'animation est un modèle de fluidité, et Ronny dispose d'une large gamme de mouvements parfaitement rendus. La jouabilité est sans faille. Le scrolling est tout aussi bon avec même un scrolling différentiel. Une musique très agréable accompagne le tout. Comme vous le voyez, *Rolling Ronny* dispose de bien des atouts et nous attendons sa sortie avec impatience (prévue sur *Atari ST, Amiga, PC* et *Commodore 64* en septembre).

Jacques Harbonn



ECTS aux armes etc.

Une fois de plus, l'ECTS marque la venue d'un nombre impressionnant de nouveautés présentées ici, classées thématiquement et par ordre alphabétique. Toutefois, ce raz de marée cache un mouvement de fond qui déferle sur l'Europe. Les consoles de jeux japonaises dévorent les micros à belles dents et les éditeurs sont obligés de se convertir. Tous n'en ont pas les moyens. Le crack américain se répétera-t-il ici ? Aux acheteurs de répondre.

ACTION



First Samurai sur Amiga : des graphismes fins et détaillés.

Argonaut (ID). Dans ce jeu d'arcade, il vous faut parcourir les deux étages de chacun des six niveaux afin de collecter des objets, les Artifacts. Le jeu est vu en représentation aérienne et mêle un peu de stratégie à l'action. Sortie en mai sur *Amiga*.

Billy the Kid (Ocean) se compose de neuf phases d'arcade assez variées : séquence de tir, cambriolage de la banque, arrestation du gang, etc. Le jeu comprend plus de 100 écrans et offre un scrolling multidirectionnel. La bande sonore combine sons digitalisés et longue musique MIDI (trente minutes !). Deux personnes peuvent joueur simultanément, reliés en réseau. Le soft devrait être disponible sous peu sur *ST, Amiga* et *PC*.

Captain Planet (Mindscape) reprend le thème du dessin animé qui fait fureur aux Etats-Unis, devenant un sérieux concurrent des Tortues Ninja. Le jeu se présente comme une aventure/action où vous devrez sauver la planète des multiples attaques de la pollution et utiliser au mieux les divers objets que vous découvrez. Sortie prévue en septembre.

Le Chevalier du labyrinthe (Mindscape) est l'adaptation micro de l'émission télévisée bien connue des plus jeunes. Date de sortie encore inconnue.

Cyber Fight (Electronic Arts) est dû au talent de Michael Powell, dont on connaît déjà l'excellent *Powerdrome*. Deux robots vont s'affronter dans un mortel combat. Les graphismes 3D surfaces pleines sont bien travaillés et la version *PC* tourne en VGA 256 couleurs. Sortie prévue en automne sur *PC*, plus tard sur *Amiga*.

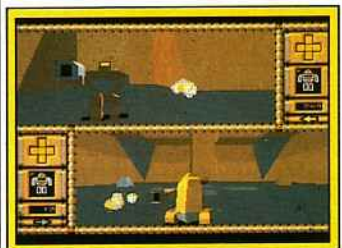
Double Dragon III (Storm /Sales Curve). Ce troisième épisode, nommé The Rosetta Stones, arrivera pour Noël. Si nous n'avons pu juger des animations et de la jouabilité, les graphismes de la démo fournie offrent de très beaux sprites.



Silly Dutty.



Hydra.



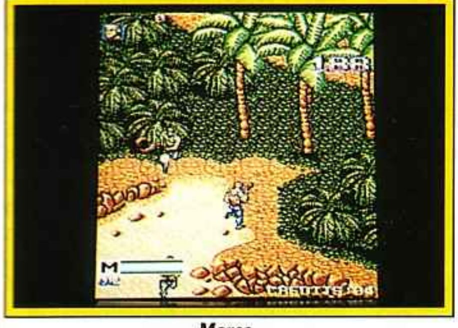
Cyber Fight.



Hydra.

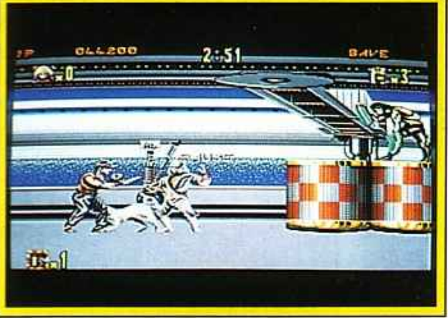


Cyber Fight.

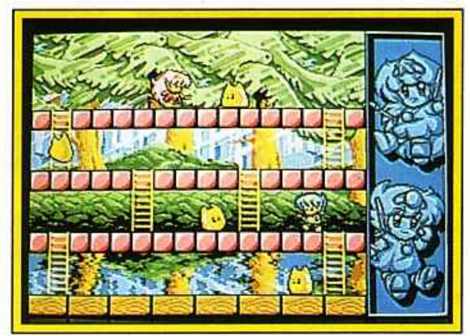

Mercs.


Snow Bros.


Double Dragon II.


Ninja Shadow Dancer.


Warzone.


Roadland.

Drop Soldier (Mirrorsoft/Imageworks). Créé par le programmeur de *Gravity*, ce jeu de stratégie vous invite à diriger un combattant du futur, doté d'une sorte d'exosquelette qui intensifie toutes ses facultés naturelles. L'environnement 3D a été particulièrement soigné. Le jeu, disponible fin 1991 sur *PC, Amiga* et *ST*, permettra à plusieurs joueurs de s'affronter via modems ou câble nul-modem.
Eco Phantoms (Electronic Zoo) vous propose de sauver la Terre des aliens qui menacent d'en tirer la substantifique moelle... Disponible sur *ST, Amiga* et *PC*.
Elf (Ocean) vous invite à une quête de six niveaux, riches de 100 écrans. Il faudra résoudre des puzzles et jouer « action », pour la récupération des sorts et armes. Sortie prévue sur *Atari ST* et *Amiga*.
Fire and Ice (Mirrorsoft/Imageworks). Vous incarnez un chien polaire qui doit défendre ses petits contre des créatures raffolant du feu. Pour vaincre, il lui faut fuir à travers le monde... Le jeu sortira cet hiver sur *Atari ST* et *Amiga*.
First Samurai (Mirrorsoft/Imageworks). Décidé à venger la mort de son maître, un jeune samouraï suit le meurtrier jusqu'au Japon, en l'an 2323. Ce jeu est génial ! Les graphismes, d'excellente facture, sont fins et détaillés. Le scrolling multidirectionnel est fluide et le héros répond parfaitement au joystick. Cette petite merveille devrait être en vente en automne pour *Atari ST, Amiga* et *PC*.
Hydra (Domark). Adaptation du jeu d'arcade dans lequel vous dirigez un hydrofoïl. Ce véhicule offre la particularité de pouvoir flotter sur les flots ou bien de voler. Puissamment armé, il doit affronter une quantité d'adversaires impressionnante et, grâce à des bonus, acquérir du carburant, un armement plus puissant, des protections... L'animation n'est pas trop mal faite, et un cyclage de palettes donne l'impression que les flots sont en perpétuel mouvement. Sortie prévue sur *Amiga*.


James Pond.


Pacmania.

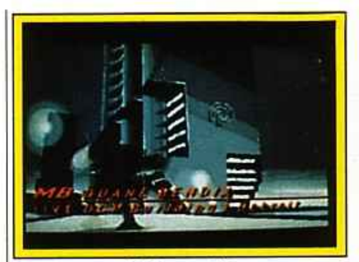
James Pond (Millenium /Electronic Arts) fêtera son retour en novembre. La grenouille agent secret a de nouveau affaire au sinistre docteur Maybe. Cette mission « aquatique » a pour nom *Robocod, cod* signifiant morue en anglais !
Last Battle (Elite) est un jeu de combat aux graphismes soignés. Adapté de l'arcade, il sera disponible cet été sur tous formats, *Amstrad CPC* mis à part.
Magic Garden (Electronic Zoo) vous place dans la peau d'un gnome. L'action se situe dans un jardin étrange dont vous devrez tenter de découvrir les secrets. Il faudra aussi apaiser le dieu gnome. Sortie prévue en juin sur *ST, Amiga* et *PC*.


Argonaut.


Argonaut.

Mercs (US Gold) est l'adaptation d'un jeu d'arcade. Il met en scène un mercenaire envoyé récupérer des otages dans un pays lointain. L'action est frénétique. Des dizaines de soldats surgissent, à chaque instant, de tous les côtés. Tout au long du parcours, vous pouvez récupérer des bonus, qui vont de la trousse de pharmacie au lance-flammes ! Le jeu est encore plus génial à deux. D'abord, parce qu'on reste en vie un peu plus longtemps, mais surtout parce qu'on peut s'emparer de véhicules. Ce jeu est prévu sur *Amiga*.
Pacmania (Tecmagic). *Pac Man* en 3 D débarque sur la console Sega 8 bits. Quatre mondes-labyrinthes sont proposés. Les programmeurs ont ajouté des éléments, absents sur la version micro : niveaux de bonus à découvrir, nouveaux fantômes. Disponible cet été.
Paperboy II (Mindscape) reprend les aventures du célèbre petit livreur de journaux. Sortie prévue dans les principaux formats en septembre.
Roadland (Storm /Sales Curve) vous invitera dès septembre à une partie d'action/




Robocop III.

plates-formes haute en couleur. Les versions prévues concernent l'*Atari ST*, l'*Amiga*, le *Spectrum*, le *Commodore 64* et l'*Amstrad CPC*.

Robocop III (Ocean) est déjà en chantier ! Nous avons pu voir une superbe présentation animée laissant une large place à la 3D surfaces pleines. Si le jeu est de la même trempe, il risque de faire un malheur. Sortie prévue en fin d'année.

Shadow Dancer (US Gold), adaptation du jeu d'arcade où vous incarnez un ninja avec un chien, prend quelque licence par rapport à la version orginale. Sortie prochaine sur *Amiga*.

Shadow of the Beast (Tecmagic). Cette conversion du hit de Psygnosis est très ambitieuse puisqu'elle compte proposer le premier scrolling parallaxe jamais réalisé sur la *Sega Master System*. Elle devrait reprendre certains éléments du premier jeu micro, ainsi que des améliorations apportées par la version II.

Silly Putty (System 3) est un jeu d'action original. Vous incarnez une boule de mastic qui doit se gonfler et rebondir pour franchir les 50 niveaux du jeu. Monstres divers et bonus variés sont au rendez-vous. Sortie prévue en octobre sur *Atari ST, Amiga* et compatible *PC*.

Snow Bros (Ocean) est un jeu de plates-formes dans lequel un petit personnage lutte contre des adversaires aussi divers qu'étranges : gnomes, singes, créatures crachant le feu... Pour se défendre, il les transforme en boule de neige. Il ne reste plus alors qu'à donner un coup dans ces grosses boules, pour qu'elles éclatent en morceaux en bas de l'écran. Elles laissent alors place à un bonus. Un danger est à éviter : se laisser entraîner par la chute de la boule de neige ! Doit sortir sur *Amiga*.

Les Simpsons (Ocean) est inspiré d'un dessin animé qui fait également fureur aux Etats-Unis. Les écrans m'ont semblé assez fidèles à l'esprit des aventures de cette famille. Prévu en septembre dans tous les formats.


Elf.


Turbo.


Zone Warrior.

Space Ace (Motivetime). L'adaptation de ce titre sur *Nintendo* 8 bits devrait séduire les amateurs du genre. Les responsables de cette version ont en effet signé, par exemple, l'adaptation micro de *Dragon's Lair*.

Sturmtruppen (Idea) devrait faire son apparition en septembre sur *Amiga* et *C64*. Ce jeu reprend le personnage de bande dessinée du quotidien de langue anglaise publié par Maxwell, *The European*.

Talos (Motive time). Développé sur *Game Boy*, le soft ouvre un décor de 250 pièces, où il faudra collecter un grand nombre d'objets et résoudre autant d'énigmes. Attendu pour cet été, nous ne pouvons pour le moment qu'évoquer la beauté de ses décors et l'impressionnante étendue de son terrain de jeu.

Terminator 2 (Ocean) vous remettra dans la peau de Schwarzenegger. Cette nouvelle mission risque de se révéler encore plus impitoyable que la précédente, c'est vous dire ! Prévu pour la fin de l'année.

Turbo Charge (System 3) vous permet d'incarner un policier. Vous devrez conduire votre bolide à grande vitesse, tirer sur les obstacles qui encombrent la route et rejoindre les dealers avant qu'ils atteignent la frontière. Sortie prévue en septembre sur *Atari ST, Amiga et compatible PC*.


Les Simpsons.

Turrican (Ballistic /Accolade). Turrican doit faire face à Morgul, le démon à trois têtes responsable des frayeurs et des cauchemars de l'humanité. Cinq mondes différents, des scrollings verticaux et horizontaux, plus de cinquante types d'ennemis... Il faudra leur faire face avec le gant laser, les grenades et autres mines. Espérons, toutefois, que cette version console ne se bornera pas à un simple transfert de *68000* à *68000*... Sortie prévue en juin.

Vendetta (System 3) vous invite à retrouver les gangsters qui ont enlevé votre nièce et à leur faire sentir votre puissance de feu. Pourvu que les versions 16 bits soient plus jouables que la version *CPC* ! Sortie prévue en septembre sur *ST* et *Amiga*.

Warzone (Core Design). Ce jeu use d'un scrolling vertical à la *Commando*. Les ennemis ont des capacités et puissances différentes. Heureusement, on peut jouer à deux car un travail en équipe, du type « couvre-moi ! », sera nécessaire pour venir à bout de tous les ennemis. Sortie imminente sur *ST* et *Amiga*.

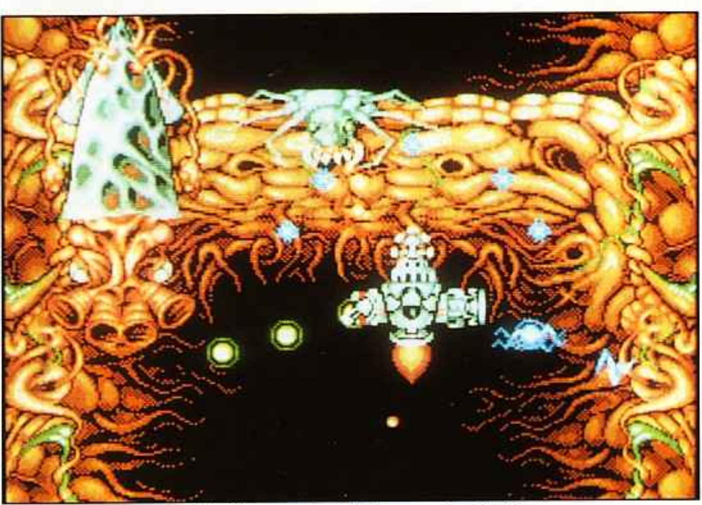
Wing Commander II (Origin) vous donne le contrôle d'une nouvelle génération de vaisseau spatial. Ce second volet offre deux fois plus de missions que le précédent. Les graphismes VGA 256 couleurs sont étonnants, avec effets de surface et ombrages. Les digitalisations vocales sont synchronisées avec les mouvements des lèvres, à la manière d'un bon dessin animé. Sortie prévue sur *PC* en juin.

Zone Warrior (Electronic Arts) vous conduit dans cinq époques pour combattre les aliens, mais aussi résoudre des puzzles et vous repérer dans les labyrinthes. Sortie prévue en juin sur *ST* et *Amiga*.

SHOOT-THEM-UP

Agony (Psygnosis). L'action se mêle ici à l'*heroic fantasy*. Vous incarnez un apprenti magicien qui doit parcourir six mondes pour prouver sa valeur. Vous disposez de trois formes (homme, hibou, et fantôme), chacune dotée de pouvoirs particuliers. Le scrolling différentiel, sur quatre plans, et les graphismes sont impressionnants. Disponible sur *Amiga* en octobre.

Encounter (Novagen). La nouvelle version 16 bits d'*Encounter* est un shoot-them-up qui semble très bien conçu. Le combat se passe sur un terrain encombré de pylônes. Les soucoupes qui vous tournent autour et mitraillent à tout va vous obligent à manœu-


Frénétic : un shoot-them-up de plus ?

vrer sans cesse, en avant ou en arrière. Attendu pour les mois à venir sur *ST* et *Amiga*.
Extreme (Digital Integration). Il est musclé, doté d'un torse poilu et de jambes de fer... *Extreme* devrait ravager les 8 bits. Attendu sur *C64, Spectrum* et *CPC*.
Frenetic (Core Design) se présente comme un shoot-them-up



Robozone.


Thunder Jaws.

classique constitué de huit mondes. Il est possible de jouer à deux simultanément. Sortie prévue en juin sur *ST* et *Amiga*.
Pegasus (Gremlin). Ce shoot-them-up doublé d'un beat-them-all, déjà présenté dans la rubrique Avant-Premières, n° 88 de *Tilt*, ne devrait plus tarder à être disponible sur *ST* et *Amiga*.
Quantum (ID). Dans un système galactique éloigné, l'étoile Alterie règne en despote sur les autres planètes, qui ont décidé de s'unir. Ce jeu d'arcade, au scrolling de bonne facture mais malheureusement pas plein écran, devrait sortir cet été sur *PC* (VGA, EGA), *Amiga* et *ST*.
Robozone (Mirrorsoft/Imageworks). Au XXIe siècle, la pollution est devenue dramatique. Les « Pollutants », droïdes pillant les cités pour s'emparer de leurs métaux, sont vos ennemis. Ce shoot-them-up sort sur *Amiga, PC* et *ST* ainsi que sur *CPC, C64* et *Spectrum*.
R-Type II (Activision). Les deux premiers niveaux de jeu de *R-Type II* ont séduit nos joysticks. Mais qu'apportera-t-il de plus que le fabuleux *R-Type I* ? Affaire à suivre sur *Amiga*.
Strike Command (Logotron) est la suite de *Thunderstrike*, un shoot-them-up 3D. Cette simulation devrait offrir une animation plus rapide que son prédécesseur et apparaître sur *ST, Amiga* et *PC* au mois de juillet.



Les premiers niveaux de R-Type II sont séduisants.



Pegasus.



Agony.

Thunder Jaws (Domark) est l'adaptation micro du jeu d'arcade. Les tableaux sont variés et le soft propose un scrolling multidirectionnel et l'option deux joueurs simultanés sur les micros 16 bits. Sortie prévue en juin sur *ST, Amiga, CPC* et *C64*.
Under Pressure (Electronic Zoo). Pour sauver votre fiancée, vous devrez affronter les hordes habituelles d'horribles aliens. Sortie prévue en septembre sur *ST, Amiga* et *PC*.
Volfiev (Empire) est un remake de *Qix*, l'arcade de Taito. Sortie prévue en juin sur *ST, Amiga, PC, C64, CPC* et *Spectrum*.

BEAT-THEM-ALL

Beast Busters (Activision) est un beat-them-all qui sera disponible en juillet sur *Amiga* et *ST*.
Skull and Crossbones (Domark) vous met dans la peau d'un pirate. Vous allez parcourir différents mondes en ouvrant votre chemin à coups de sabre. Devrait être disponible en ce moment dans tous les formats.
Smashs TV (Ocean) est l'adaptation du jeu d'arcade du même nom. Armé de votre engin de mort, vous allez combattre une série d'adversaires. Mode deux joueurs, bonus d'armes diverses et grande variété de terrains d'action... La version *Amiga* disposera de 32 couleurs et des digitalisations vocales de l'original. Le jeu sera disponible sur *ST, Amiga, CPC* et *C64*.
Turtle II (Mirrorsoft/Imageworks) sera adapté sur 8 bits (*Amstrad CPC, C64, Spectrum*) et 16 bits (*PC, Amiga* et *ST*) vers la fin de cette année. Il sera possible de jouer à deux.

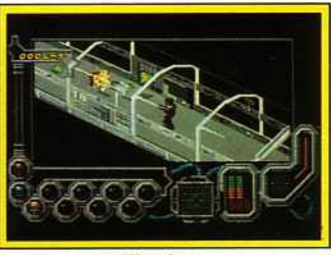


Beast Busters.

ACTION-STRATEGIE

Ball Game (Electronic Zoo) peut accepter entre un et quatre joueurs humains ou micro. Chaque joueur contrôle un élément différent et tente d'obtenir la maîtrise du plateau de jeu en sautant, marchant, tirant ou se téléportant. Le plateau est représenté en 3D. Disponible sur *ST, Amiga* et *PC*.


Duster.


Wreckers.

Changeling (System 3) vous invite à explorer un immense complexe souterrain peuplé d'aliens divers. Votre métamorphose en quatre formes aux pouvoirs complémentaires (humanoïde, araignée, poisson et oiseau) apporte un « plus » à l'aventure.
Le jeu propose un scrolling multidirectionnel et vous oblige à utiliser autant vos méninges que votre joystick. Sortie prévue en septembre sur *Atari ST, Amiga* et *PC*.
Duster (Mirrorsoft/Imageworks). Une colonie agricole, Heaven, connaît des phénomènes de mutation importants. En tant que Duster, vous êtes chargé de traquer et d'exterminer ces mutants. Le jeu comprend des phases de gestion de vos divers contrats et des phases d'action, faisant largement appel à la 3D. Sur *Amiga, PC* et *ST*.
Gauntlet III (US Gold) est la suite tant attendue de la série bien connue mêlant action, stratégie et jeu de rôle. Vous devrez purger huit royaumes des forces



du mal, avant de pouvoir vous confronter au roi des démons en un redoutable combat final. Le jeu devrait être disponible au moment où vous lirez ces lignes sur *ST* et *Amiga*.

Germ Crazy (Electronic Zoo) s'inspire du scénario du *Voyage fantastique*. Votre rôle, purger le corps de votre frère d'un redoutable virus. Les zones de combat sont très variées (vingt-quatre) et se situent dans les organes et les membres. Vous devrez faire de difficiles choix (amputer ou remplacer certains organes ou membres) et combattre soixante-dix virus. Original ! Disponible sur *Atari ST* et *Amiga*.

Wreckers (Audiogenic). Débarrassez-vous des aliens qui ont envahi la station spatiale ! Il vous faudra explorer les couloirs et même sortir dans l'espace. Pour vous aider, vous disposez de dix robots programmables. Graphismes 3D en perspective isométrique et scrolling multidirectionnel sont prévus. Disponible sous peu sur *Atari ST* et *Amiga*.

Dragon Fighter, plus de cent niveaux d'aventure et d'action.

AVENTURE-ACTION



Shinto's Revenge : un thème des plus classiques.

Death Bringer (Empire). Des sorciers maléfiques sont prêts à tout pour éliminer Karn le barbare... Toutes sortes de monstres et de créatures hideuses attendent votre héros. Sortie imminente sur *ST, Amiga, PC* et *Commodore 64*.

Dragon Fighter (Idea). Une adaptation qui vous invite sur plus de 100 niveaux d'aventure/action pour *Amiga*. Sortie imminente.

Exile (Audiogenic). Vous contrôlez ici un astronaute qui doit explorer les tunnels d'une vaste planète inconnue (25 × 25 écrans). Vous devrez résoudre de nombreuses énigmes pour progresser et comprendre l'usage des objets trouvés. L'inertie est bien rendue et le jeu semble assez difficile. Sortie prévue en juin sur *ST, Amiga* et *C64*.



Exile.



Myth.

Last Ninja III (System 3). Renvoyé dans le passé, notre héros va se retrouver au Tibet, au palais des Mystères, face à l'ignoble shogun. Les graphismes en perspective isométrique sont toujours aussi superbes et le jeu use d'une habile combinaison d'action, de puzzles à résoudre et d'objets à découvrir. Disponible sous peu sur *ST, Amiga et PC*.

Myth (System 3) est un jeu mêlant avec bonheur combats et recherche d'objets. Il doit être adapté sous peu sur *ST* et *Amiga*.

Shinto's Revenge (Millenium). Le thème est classique : un suzerain diabolique a enlevé la fille de Shinto et la garde prisonnière. Ce qui est moins classique, c'est le style des graphismes très « aiguisé », à la japonaise. Jetez donc un coup d'œil sur les photos pour vous en faire une idée. Sortie prévue en juillet sur *ST* et *Amiga*.



Last Ninja III.

Warrior of Darkness (Starbyte). Neuf perles vertes protégeaient du mal le royaume de Mandrax. Yhabron, un sorcier d'une contrée voisine, s'en est emparé. Votre mission consiste à les récupérer afin que le bonheur revienne. Les graphismes sont d'une qualité extraordinaire. Sortie prévue pour la fin de l'année sur *Amiga, ST, PC* et *Commodore 64*.

SPORTS

Cisco Heat ! (Mirrorsoft/Imageworks). Cette conversion du jeu d'arcade de Jaleco vous fait participer à une course de voitures qui réunit chaque année, à San Francisco, les policiers les plus expérimentés. Effets réalistes en 3D sur *ST, Amiga, PC, CPC, C64* et *Spectrum*.

500 CC Moto Manager (Simulmondo) est prévu prochainement pour *Amiga, C64* et *PC*.

European Championship 1992 (Elite) devrait combler les amateurs du ballon rond. Directement adapté de l'arcade, cette simulation de football sera disponible en automne sur *ST, Amiga, PC* et *C64*.

F1 GP Circuit (Idea). Neuf circuits seront disponibles dans cette course auto vue aérienne. Il est possible de personnaliser sa voiture en sélectionnant les différentes pièces (moteur, freins, pneus, etc.). Sortie imminente sur *ST, Amiga* et *C64*.



3D Snooker.

Formula One (Simulmondo),

déjà disponible pour *Amiga* et *C64*, est attendu sur *PC* VGA. Cet éditeur doit sortir à la fin de l'année une version micro des 1000 Miglia, la célèbre course de voitures qui eut lieu de 1927 à 1957 sur les routes d'Italie. Toutes les voitures de l'époque seront cataloguées. Sortie prévue sur *Amiga, PC* et *C64*.

GP Tennis Manager (Simulmondo) sera aussi sur *Amiga, C64* et *PC* en juin.

Hardball (Ballistic /Accolade). Ce titre célèbre est à présent adapté sur la *Megadrive*. Paroles et sons sont digitalisés et une option *Practice* est disponible. Il est


Stormball.

possible de sélectionner les équipes et d'intervenir sur leur composition. C'est la toute première cartouche qui sortira en juin sous le label Ballistic, créé par Accolade pour réunir ses jeux pour consoles 16 bits.

I Play 3D Soccer II (Simulmondo) est d'ores et déjà en préparation pour Noël et sortira en France, Angleterre, Italie, Allemagne. Sortie sur *ST, Amiga, C64* et *PC*.

Jahangir Khan World Championship Squash (Krisalis). Jahangir Khan, champion du monde de squash, donne son nom à ce jeu qui devrait être sorti, quand vous lirez ces lignes, sur *ST, Amiga, PC, C64, CPC* et *Spectrum*.

Pro Sport Challenge (Accolade) est une compilation regroupant course de motos, offshore et tournoi de golf. Elle est attendue sur *Amiga* et *PC*.

R.B.I. 2 Baseball (Domark) peut se jouer à deux niveaux : action ou tactique. Le programme dispose d'un mode *Replay* et d'une « caméra » qui suit l'action. Les graphismes sont de bonne facture. Sortie prévue en mai dans les principaux formats.

Retro (Core Design). Organisés en équipe de six joueurs, les participants de ce match doivent marquer des buts à l'aide d'une balle d'acier. Peu de règles sont vraiment établies, comme dans



F1 GP Circuit permet de personnaliser sa voiture.

Retro, ▲ des matchs par équipes de six joueurs.

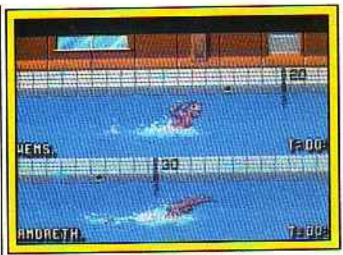
Summer Sport Challenge.


R.B.I. 2 Baseball.

la plupart de ce type de jeu. C'est la loi du plus fort qui l'emporte ! Particularité : les joueurs sont équipés d'un bouclier, d'un laser à faible puissance et d'un « rétro-pack » qui leur permet de voler ! Sortie prévue en septembre sur *ST* et *Amiga*.

Rollerbabes (Mirrorsoft/Cinemaware). Ce jeu futuriste est un mélange de sports aussi divers que le hockey, le catch, la boxe, le skate-board. Les Rollerbabes sont une équipe féminine d'athlètes. Vous devez les battre à la course, tout en évitant les différents pièges et opposants. Disponible cet été sur *PC* et *Amiga*.

Stormball (Millenium). A l'instar de *Disc*, vous affrontez un concurrent en duel, le but étant d'intercepter une balle que vous devez aussitôt renvoyer sur votre adversaire. L'écran est scindé en deux et chaque vue est l'exacte opposée de l'autre. A noter qu'il est possible de jouer à deux en reliant deux micros (*ST* et *Amiga* par exemple) en local. Sortie pré-


Summer Sport Challenge.



Jahangir Khan World.

vue en mai sur *ST* et *Amiga* et en septembre sur *PC*.

Summer Sports Challenge



TV Sport Baseball.



I Ply 3D Soccer II.

(ID). Cette simulation de sport vous propose de vous mesurer à l'ordinateur à travers sept épreuves : plongeon olympique,


United Manchester Europe.



European Championship 1992.

cyclisme, natation... Disponible en juillet sur *PC, ST, Amiga* et *Commodore 64*.

Tip Off (Anco) est au basket-ball ce que *Kick Off* est au football. La démo animée que nous avons pu voir semblait tout aussi jouable. On y retrouve les mêmes principes : vue générale du terrain en surimpression et statistiques des joueurs. Un *Player Manager* est d'ailleurs prévu ultérieurement. Les graphismes de la démo étaient aussi simples que ceux de *Kick Off*, bien que pas encore définitifs. Sortie prévue sur *ST* et *Amiga* en juin.

3D Snooker (Virgin) est une simulation de billard. On peut observer la disposition des boules de n'importe quel angle et zoomer à loisir. Les effets de boule ne sont pas oubliés, tout comme l'ambiance rendue par des bruitages digitalisés. Sortie prévue sur *ST, Amiga* et *PC* en septembre.

Turbo Challenge II (Gremlin) propose une course de voitures endiablée, dans la lignée de *Lotus Esprit Turbo Challenge*. Deux joueurs pourront s'affron-



ter sur une même machine – jusqu'à quatre si l'on utilise deux ordinateurs reliés en réseau. Sortie prévue en octobre sur *ST* et *Amiga*.

TV Sport Baseball (Mirrorsoft/Cinemaware). On retrouve dans ce jeu les fonctions des précédents logiciels de la série *TV Sport*, et la même qualité de réalisation. Attendu cet été sur *PC* et *Amiga*.

United Manchester Europe (Krisalis). Une version améliorée de ce programme va voir le jour, prenant en compte les suggestions des 3 000 fans qui ont renvoyé leur carte de garantie. Outre la phase action, on peut intervenir sur la composition des équipes. Le contrôle du goal est possible et jusqu'à quatre joueurs peuvent taper du ballon ensemble, pourvu que l'on dispose de l'interface adéquate.
A noter qu'une version *Archimedes* est même prévue ! Sortie prévue en juin pour *Atari ST, Amiga,* compatible *PC, Commodore 64, Amstrad CPC,* et *Spectrum*.

Wild Wheels (Ocean) offre aux joueurs quatre sports assez particuliers : football motorisé et courses de voitures diverses dont une à bord d'un vieux tacot. Le programme dispose d'un graphisme 3D surfaces pleines, de plusieurs angles de vue avec zooming et d'un vaste choix de véhicules.
Deux joueurs pourront s'y affronter, sur le même écran ou sur deux ordinateurs reliés en réseau. Disponible sur *ST, Amiga* et *PC* au cours de l'été.

AVENTURE

Le Club des Cinq (Enigma Variations) fait son apparition sur micro. Le premier épisode s'intitule *The Famous Five on a Treasure Island*. Face à une enigme, le choix du personnage a son importance, car chacun a des capacités particulières. Sortie en mars sur *ST, Amiga, Spectrum*.



Heart of China.

Conspiracy (Accolade) est un jeu d'aventure prometteur. Vous êtes un simple citoyen, malheureusement impliqué dans le meurtre d'un agent de la CIA, et vous avez 24 heures pour trouver les sept fichiers qui peuvent vous innocenter. Ce véritable thriller en VGA 256 couleurs vous propose plus de 350 images digitalisées qui vous promèneront de Wall Street à l'Empire State Building. A suivre de près. Sortie prévue en juin sur *PC* uniquement.

Croisière pour un cadavre (Delphine) vous a déjà été présenté deux fois en Avant-Premières (*Tilt* n° 76 et n° 84). Mais d'importants changements sont survenus depuis. Le personnage principal est désormais représenté en mode Polygone (un peu comme la 3D surfaces pleines), ce qui autorise des changements d'échelle très importants lorsqu'il s'éloigne ou bien se rapproche de vous. La mise en image reprend les principes cinématographiques avec « changement de caméra ». Les mimiques des personnages interrogés sont si bien rendues que l'on peut juger de ce qu'elles ressentent uniquement en les observant ! Les différents protagonistes de l'histoire mènent leur propre vie (rendue par des animations très poussées), un peu à la manière de *Little Computer People*. Un grand hit en perspective, qui sera disponible sous peu sur *ST, Amiga* et *PC*.



Heart of China : à notre avis, l'un des hits 1991.



Robin Hood.



le Club des Cinq.

Darkman (Ocean) est une aventure classique. Vous y incarnez un scientifique en butte à un groupe de sadiques. Prévu pour l'été dans tous les formats.

Demoniak (Palace Software) est l'incarnation du mal. Le seul espoir de la civilisation est le docteur Cortex, accompagné d'une bande de héros. Ce jeu d'aventure inclut plus de cinquante personnages, parmi lesquels le joueur choisit celui qu'il préfère. Tous vivent en temps réel. Sortie imminente sur *ST, Amiga* et *PC*.

Ecstasy (Electronic Zoo) vous convie à une aventure coquine, réservée aux adultes, peut-être dans le style de *Geisha*, du même éditeur. Le jeu sera disponible en octobre sur *ST, Amiga* et *PC*.

Epic (Ocean) est une aventure interactive de science-fiction. Les graphismes sont représentés en 3D surfaces pleines, combinés à des éléments sprites. Les séquences animées compléteront l'ambiance. Prévu au cours de l'été sur *ST* et *Amiga*, un peu plus tard sur *PC*.



Croisière pour un cadavre.

Heart of China (Sierra) sera à notre avis l'un des grands hits de l'aventure 1991. Avec des écrans de jeu qui sont plus proches de la photo que du dessin, et une mise en scène qui dépasse de quelques têtes les déjà fameux *Space Quest* et *King Quest* dernières versions, cette fabuleuse saga nous attend pour la fin de l'année, sur *PC*, puis sur *ST* et *Amiga*. L'attente sera douloureuse...

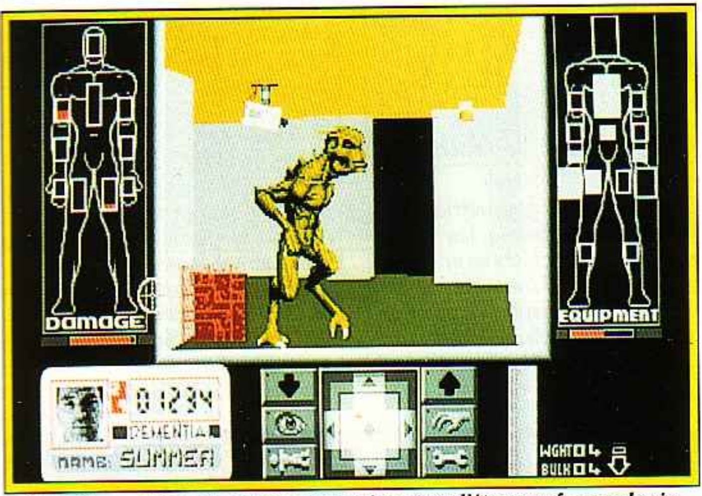
Indy IV (Lucasfilm Games), déjà présenté dans notre précédent numéro, grandit à vue d'œil et devrait sortir en septembre sur *PC* en version anglaise, trois mois plus tard en version française sur *PC, Atari ST* et *Amiga*. L'adaptation CD-ROM (pour compatible *PC* et CDTV) est déjà en route.

Monkey Island 2 (Lucasfilm Games), appelé le Chuck's Revenge, est prévu en version anglaise, sur *PC*, pour octobre. Les versions françaises *PC, ST* et *Amiga* devraient être disponibles trois mois après. A signaler que des versions CD-ROM de ce jeu sont en cours d'adaptation pour *PC* et CDTV.

Robin Hood (Millenium) regroupe plusieurs petites aventures. Le but du jeu est de guider Robin et de l'aider à regagner son château. Vous évoluez sur un terrain composé de 64 carrés, chaque écran étant un de ces carrés. Vous intervenez sur le terrain à la manière de *Populous*. Sortie en octobre sur *ST, Amiga* et compatible *PC*.

Son of Zeus (Electronic Zoo) vous convie à une longue et difficile quête à la recherche des treize morceaux de l'Ombilic. Ce voyage vous plongera dans la mythologie grecque. Sortie prévue en septembre sur *ST, Amiga* et *PC*.

JEUX DE ROLE



Dans Corporation, on se trouve aux prises avec d'étranges formes de vie.

Corporation (Core Design) vous fait tenir le rôle d'un agent qui doit infiltrer le siège de la Corporation universelle de cybernétique, soupçonnée de produire des formes de vie dangereuses... Sortie imminente sur *PC*, puis sur *ST* et *Amiga*.
Cyber Space (Empire). Vous


Legend.

apprendrez à vos dépens que San Francisco, en 2090, n'est plus la ville qu'elle fut... Sortie et non communiqués.
Legend (Mirrorsoft/Imageworks). Ce jeu reprend le thème classique d'un royaume envahi par les forces du mal. Le jeu alterne les écrans de présentation des lieux et des personnages en 2D, avec l'aventure proprement dite, en 3D isométrique. Fin 1991 pour *Amiga, Atari ST* et compatible *PC*.
Martian Dreams (Origin) reprend le système de jeu d'*Ultima VI* pour un scénario de science-fiction. Aventurier moderne, vous allez tenter de secourir une expédition en péril sur Mars. Disponible sur *PC*.
Shadow Sorcerer (US Gold) est un nouveau jeu de rôle de la série des *Dragonlance*. Il est particulièrement destiné aux novices, mais suffisamment riche. L'environnement est représenté en 3D isométrique et tout se joue intégralement à la souris. Sortie prévue sur *ST, Amiga* et *PC*.
Space Crusade (Gremlin) est un jeu de rôle galactique dans le style de *Hero Quest* (voir la rubrique Avant-Premières). Vos hommes devront venir à bout de hordes d'aliens dans un gigantesque vaisseau spatial. Sur tous formats en octobre-novembre.
Ultima VII (Origin) : la saga continue ! Ce septième volet devrait offrir un nouveau saut qualitatif, c'est vous dire ! L'interface serait complètement remaniée, graphismes type *Wing Commander* et jeu temps réel. Sortie attendue en septembre sur *PC*.

STRATEGIE

Afrika Korps (Impressions), vous met à la tête de l'armée de Rommel, ou de celle de Montgomery. Le but étant bien sûr de dominer l'Afrique du Nord. Sortie en juin sur *ST, Amiga* et *PC*.
Castles (Electronic Arts) vous plonge dans l'ambiance de la Grande-Bretagne, à l'époque médiévale. Votre but est d'établir et d'améliorer votre fief, en construisant, gérant et défendant vos possessions. Proche de *Sim City* dans l'esprit, il innove cependant en y mêlant wargame et jeu de rôle. La version *PC* dispose de superbes graphismes VGA 256 couleurs et devrait être disponible actuellement. Des versions *Amiga* et *Mac* sont prévues.
Charge of the Light Brigade (Impressions) se situe en pleine guerre de Crimée, au XIXe siècle, durant la bataille de Bata-

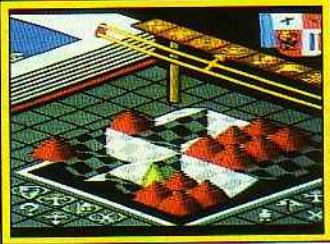


Castles.

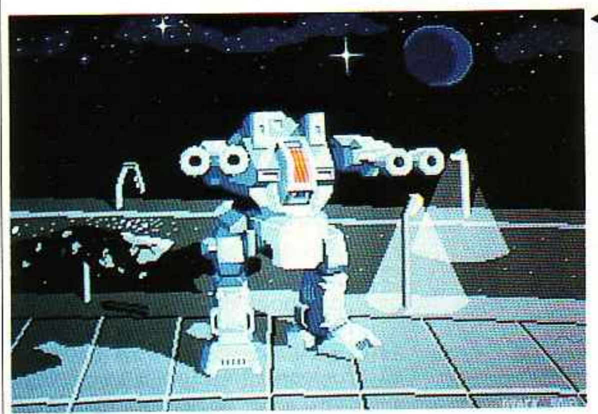


Mega-Lo-Mania.

clava, où l'armée de Nicolas Ier fut repoussée. Sortie prévue en juin sur *Atari ST, Amiga* et compatible *PC*.
Cohort (Impressions) vous plongera au beau milieu de l'Empire romain, lorsque les généraux rivaux se disputaient le pouvoir. Par ses options, ce jeu s'adresse aussi bien aux débutants qu'aux joueurs confirmés. Sortie imminente sur *ST, Amiga* et compatible *PC*.
Cybornetics (Millenium). Vous devrez construire ici des cyborgs afin d'envahir le monde. Ce jeu mélange stratégie (construction des usines) et action (combat des cyborgs). Sortie prévue en octo-


Populous.

bre sur *Atari ST, Amiga* et *PC*.
Deuteros (Activision) vous invitera à coloniser la Terre, à la suite d'un cataclysme. Attendu en août sur *ST* et *Amiga*.
Eye of the Storm (Empire). Vous êtes projeté dans 216 ans, dans l'œil rouge de Jupiter. Des zones sans lois ont été créées où tout peut arriver... Vous ne sortirez de là que tué ou tueur... Dates de sortie et micros concernés non communiqués.
Federation of Free Traders (Gremlin) est un jeu de simulation spatiale. Votre champ d'action couvre la bagatelle de huit millions de planètes, soit 340 m^2 d'écrans ! Vous disposez d'armes interchangeables, d'un système de navigation et de votre propre ordinateur programmable dans un langage proche du basic.
Flag (Gremlin) s'annonce d'emblée comme un grand jeu. Vous incarnez un magicien et devrez réussir à vous emparer du drapeau du village voisin avant que votre adversaire ne le fasse. Le monde est représenté en 3D iso-


◀ Cybornetics, conquérir le monde avec des robots...

Deuteros : toute la Terre à coloniser. ▼





métrique et les écrans que nous avons pu voir sont véritablement superbes. Sortie prévue sur *ST*, *Amiga* et *PC* en novembre.
Mad TV (Rainbow Arts) devrait être disponible en juin sur *Amiga*, *Atari ST* et *PC*. Notre héros doit gérer une chaîne de télévision, égayer ses programmes et faire monter l'Audimat.
Une partie où l'humour noir est à l'honneur...
Medieval Lords (US Gold) vous plonge dans le Moyen Age. Six scénarios sont proposés et vous devrez gérer divers éléments politiques, économiques et militaires pour progresser. Programmé par un professeur d'histoire, il devrait offrir une excellente précision historique. Dix joueurs peuvent s'affronter dans cette simulation, six d'entre eux pouvant être tenus par le programme. Disponible sur *PC*.
Mega-Lo-Mania (Mirrorsoft/Imageworks). Vous présidez aux destinées d'une planète primitive. A vous d'assurer son développement, en accélérant le processus d'évolution. Le jeu comprend neuf étapes, de l'âge des cavernes jusqu'au XXIe siècle. Trois ordinateurs poursuivent la même tâche que vous. A vous de prouver que vous êtes le meilleur leader ! Disponible cet été sur *ST*, *Amiga* et *PC*.
Populous (Tecmagic). D'après ce que nous avons pu voir, cette conversion s'annonce de très bonne facture. Graphiquement, le jeu est coloré et très fidèle à l'original. Plus de 5 000 mondes attendent vos conquêtes ! Sortie prévue cet été sur la *Sega Master System*.
Star Control (Ballistic) va permettre aux fans de la *Megadrive* de conquérir à leur tour l'espace intergalactique. Sortie prévue au mois de juin.
Stratego (Accolade). Les versions *Amiga* et *ST* arrivent. Les graphismes que j'ai vus m'ont semblé un peu fades, mais il est vrai que, sur *PC*, ils atteignaient une qualité rare.

WARGAME

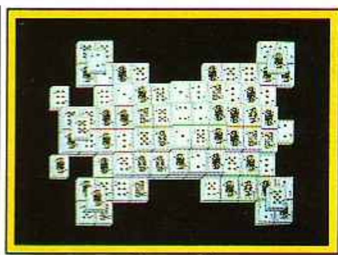
Brigade (Electronic Zoo) est un wargame assez original puisqu'il se joue en temps réel. Un éditeur vous permet de créer vos propres cartes, unités et scénarios.


J.R.R. Tolkien's Riders.

Les phases de combat sont animées et s'enrichissent de bruitages digitalisés. Sortie prévue cet été sur *Amiga*.
J.R.R. Tolkien's Riders of Johan (Mirrorsoft/PSS). Ce wargame/rôle se veut la version la plus fidèle à l'esprit de Tolkien. Il incorpore également des parties d'arcade. Il sera tout d'abord édité pour *PC*, puis viendront les versions *Amiga*, *ST* et *Mac*.
Red Phoenix Rises (Mirrorsoft/PSS). Jeu de stratégie basé sur la seconde guerre de Corée, il sera disponible cet hiver sur *ST*, *Amiga* et *PC*.

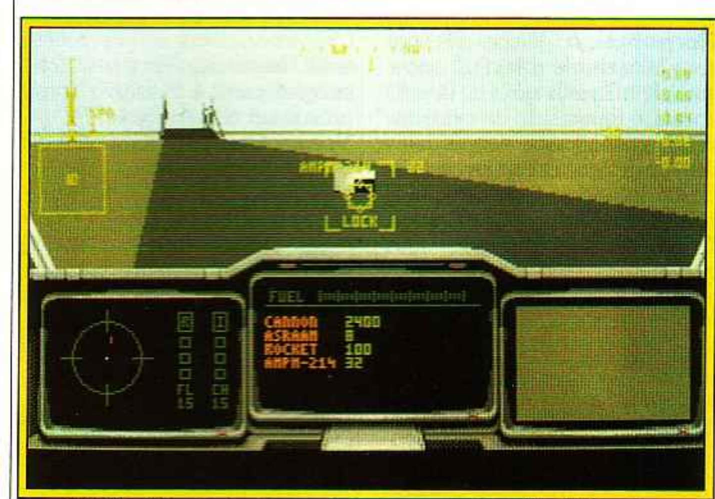
REFLEXION

Chess Champion 2175 (Oxford Softworks) est sur le point d'être adapté sur *PC* et *Mac*. La version *Mac* dispose de bons graphismes couleur et offre en sus la possibilité de jouer à deux par modem. Les graphismes de la version *PC* seront dus pour leur part à l'équipe qui a créé ceux de *Battle Chess*. Une nouvelle version, *Chess Champion 2200*, est prévue pour la fin d'année. Elle devrait être plus puissante encore que le programme actuel, déjà maître dans son domaine.
Clik Clak (Idea) met en scène des pizzas, hot-dogs, plats de nouilles... pour un jeu de puzzle qui promet de rendre dingue. Sortie en septembre pour *Amiga* et *C64*.
Devious Design (Mirrorsoft/Imageworks). Le docteur Devious est devenu fou ! Son amour


Shangai II.

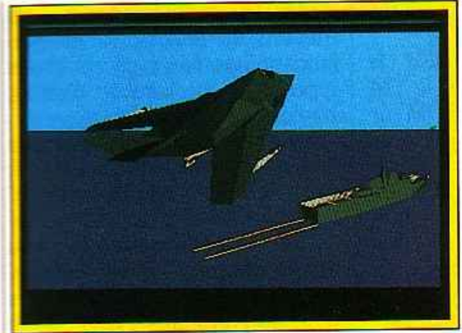
pour les formes géométriques est tel qu'il transforme les monuments les plus célèbres en cubes, triangles, etc. Vous êtes le seul qui puissiez l'arrêter dans ce jeu de puzzle/stratégie. Prévu pour *C64*, *ST* et *Amiga*.
Logical (Rainbow Arts) devrait arriver en mai sur *Atari ST*, *Amiga*, compatible *PC* et *Commodore 64*. Ce jeu de réflexion ouvre une centaine de niveaux. Pour chacun d'eux, il faudra réorganiser des icônes de couleur qui interfèrent entre elles. Un casse-tête garanti !
Shangai II (Activision). Ce programme est déjà disponible sur *NEC*, et devrait arriver sur *ST* et *Amiga* à partir de septembre prochain.
Tangram (Thalion) offre plus de 200 niveaux de jeu, en solitaire ou à deux. Sortie imminente sur *ST* et *Amiga*.

SIMULATEURS DE VOL



AH-73 M Thunderhawk vous met aux commandes d'un hélicoptère.

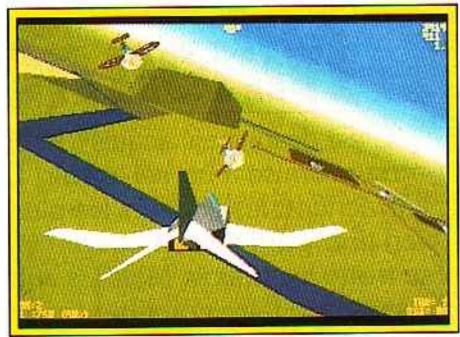
AH-73M Thunderhawk (Core Design) devrait ravir les amateurs d'hélicoptères. Le clavier est peu utilisé. On pilote grâce au joystick et à la souris et on dispose de trois vues différentes pour six campagnes de dix missions chacune. Sortie en août sur *ST*, *Amiga* et *PC*.
Big, Bad & Ugly (Mirrorsoft/Spectrum Holobyte). Cette simulation aérienne vous place aux commandes d'un A-10, l'appareil spécialisé dans la destruction de chars. Vous contrôlez jusqu'à huit appareils. Les joueurs peuvent s'affronter par modem. Disponible cet hiver sur *PC*.
Birds of Preys (Electronic Arts) est un simulateur de vol hautement sophistiqué. Il n'offre pas moins de quarante avions, du Mig-29 aux F117A et Rockwell B1. Les missions sont tout aussi variées et la simulation devrait être assez fidèle. La représentation en 3D surfaces pleines est splendide. Sortie prévue en juillet sur *Amiga*.
Chuck Yeager's Air Combat (Electronic Arts) vous place d'emblée en situation de combat. Plus de cinquante missions sont proposées, couvrant la Seconde Guerre mondiale, la guerre de Corée et celle du Viêt-nam. Le programme dispose de vingt vues différentes, utilisant la 3D surfaces pleines complétée de graphismes bitmap, le tout en VGA 256 couleurs. Jusqu'à seize avions peuvent évoluer simultanément à l'écran. Sortie prévue en juin sur *PC*.
Death or Glory (Activision) est attendu sur *PC* en août.
F-14 Tomcat (Activision) n'était jusqu'à présent disponible que sur *C64*. On l'attend sur *PC* pour le mois de septembre.
F 19 II (Microprose). Nommé aussi *F 117 A*, ce titre propose



Birds of Preys.



Chuck Yeager's Air Combat.



Chuck Yeager's Air Combat.

des missions en Colombie, au Japon ou en Irak, un générateur de missions, une option Replay, etc. Une simulation attendue cet été sur *PC*.

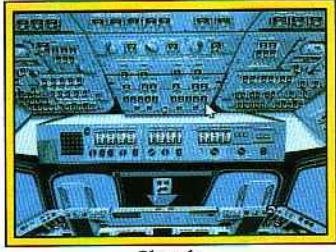
Falcon Mark 2 (Mirrorsoft/ Spectrum Holobyte), alias *Falcon 3.0*. Les nouvelles fonctions sont impressionnantes. Les cartes 3D ont été améliorées et l'on peut survoler trois régions « chaudes » : le Koweït, le Panama et Israël. Le joueur peut choisir une utilisation arcade ou stratégie. Le nombre d'appareils ennemis utilisés par le programme a été notablement augmenté. Sortie cet été sur *PC*.

Gunship 2000 (Microprose) sera sans doute le simulateur d'hélicoptère de l'année. Il vous permettra de sélectionner plusieurs appareils différents, de créer vos propres missions grâce à l'éditeur intégré et, enfin, de profiter de graphismes 3D annoncés comme révolutionnaires. Bientôt sur *PC*.

Jetfighter II (US Gold) vous invite à piloter quatre avions au choix : F18, F16, F14 et le tout nouveau F23. Il dispose de graphismes 3D surfaces pleines avec vues multiples et de plus de cent missions. Les ennemis sont animés par un programme d'intelligence artificielle qui devrait rendre les combats particulièrement prenants. Disponible sous peu sur *PC* VGA 256 couleurs.

Megafortress (Mindscape) est un simulateur de bombardier où vous ne vous contenterez pas de jouer le rôle du pilote, mais aussi celui du copilote, du navigateur, du contrôle de l'électronique de guerre et même des stations de DCA. En 3D surfaces pleines et VGA 256 couleurs. Sur *PC*.

Reach for the Skies (Mirrorsoft/PSS). Cette simulation aérienne reprend les caractéristiques de *Flight of the Intruder*. Le scénario se déroule durant la bataille d'Angleterre. Vous pou-



Shuttle.

vez choisir d'incarner le rôle d'un pilote allemand ou anglais, ou bien de coordonner (jeu stratégique) les attaques nazies ou britanniques. Disponible cet été sur *Amiga*, *ST* et *PC*.

Shuttle (Virgin). Simulateur de navette spatiale, ce programme propose différentes missions, opérations scientifiques, vol de test, récupération de satellites... Le programme dispose de vues multiples en 3D surfaces pleines. Sortie prévue sur *ST*, *Amiga* et *PC* en octobre.

SIMULATIONS DIVERSES

Constructor (System 3) vous met dans la peau d'un promoteur immobilier. Vous devrez construire et rentabiliser vos im-

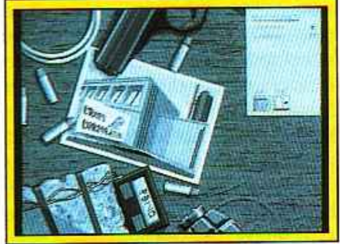


Realms.

truire et rentabiliser vos immeubles. Sur *ST*, *Amiga* et *PC*.

Floor 13 (Virgin) vous plonge dans la politique-fiction. Vous incarnez un groupe, chargé de filtrer les éléments susceptibles de faire baisser la cote de popularité de votre gouvernement. Sortie prévue sur *ST*, *Amiga* et *PC* en octobre.

Hunter (Activision). Un peu à la manière de *Midwinter II*, le superbe *Hunter* vous permettra de piloter des tanks, hélicoptères,



Floor 13.

planches à voile, etc. pour mener des missions d'espionnage et de terrorisme dans un paysage 3D surfaces pleines superbe. Pas de date de sortie prévue pour les versions *ST* et *Amiga*.

Realms (Virgin) fait partie de la nouvelle lignée de simulations, style *Sim City* ou *Populous*. L'action se place ici dans un monde d'*heroic fantasy* peuplé de cinq espèces différentes. A vous de gérer argent, population et aspect militaire pour prendre le contrôle des trente cités en dépit des adversaires contrôlés par le programme (jusqu'à seize). Sortie prévue sur *ST*, *Amiga* et *PC* en septembre.

Utopia (Gremlin) est un habile mélange de *Sim City* et de *Sim Earth*. Vous devez parvenir à constituer une société parfaite sur une planète vierge. L'existence de dix espèces différentes d'aliens, prêts à tout pour prendre le contrôle de la colonie, complique singulièrement la tâche. Sortie prévue en août sur *ST*, *Amiga* et *PC*.

Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, François Hermellin et David Téné.

DIVERS

• Electronic Arts distribue désormais en Europe les grands titres de Mindscraft : *The Magic Candle* volume 1 et 2, *The Keys to Maramon* et *Rules of Engagement*, qui sont tous des jeux de rôle.

• US Gold continue l'adaptation des grands hits sur *Sega* 8 bits. Après *Indiana Jones and the Last Crusade*, *Impossible Mission*, *Paperboy* et *Gauntlet*, c'est au tour de *World Class Leaderboard*, *Heroes of the Lance*, *Outrun Europa* et *Super Kick Off*. Sorties entre août et novembre.

• Domark adapte deux grands hits sur la console *Sega* 8 bits : en septembre le superbe *Prince of Persia* et, en novembre, la conversion de *Super Space Invaders*, le grand jeu d'arcade de Taito.

• Imageworks se lance dans la production de cartouches pour les consoles, en adaptant des logiciels ayant été des hits sur micro-ordinateurs. Ainsi, les trois premières réalisations pour la *Sega Master System* seront *Speedball*, *Back to the Future, part II* et *Xenon II*.



Speedball.

日本のチルト

Nihon no Tilt

C'est désormais acquis : la *Super Famicom* est promise à un bel avenir. Les amateurs se l'arrachent, les éditeurs les plus connus espèrent bien tirer parti de ce nouveau marché et Nintendo se frotte les mains. Mais les autres ne restent pas sans rien faire et mettent même les bouchées doubles. Résultat, de très nombreuses nouveautés apparaissent tant du côté de Sega que de NEC. Bref, le marché nippon de la console s'active...

Konichi Wa ! L'événement du mois est certainement dans l'explosion des ventes de la *Super Famicom* au Japon. On savait que cette console se vendait particulièrement bien. Et ce phénomène pouvait être expliqué par la quantité limitée de machines disponibles chaque mois. Certaines mauvaises langues ont même prétendu qu'il s'agissait d'une stratégie commerciale de Nintendo : créer la pénurie pour faire croître artificiellement la demande et assurer une partie de la promotion du produit. Mais les mois passent. Et, malgré la possibilité de trouver des machines de plus en plus facilement, elles continuent à s'arracher.
C'est la plus forte croissance des ventes de consoles ou d'ordinateurs à ce jour ! Ce vent de folie qui souffle sur le public japonais atteint également les éditeurs. Les trois quarts d'entre eux sont en train de réaliser des logiciels pour profiter de ce marché naissant, où le nombre encore peu élevé de cartouches promet des ventes importantes.

PC ENGINE

Monbit est le nom du prochain CD-ROM d'Hudson Soft qui sortira fin août. Ce jeu de rôle/arcade se passe dans un monde d'*heroic fantasy,* qu'un petit dragon et un jeune garçon vont devoir explorer. Les graphismes sont assez simples, proches de ceux qu'on trouve sur les consoles 8 bits. En revanche, l'univers est d'une taille importante. Comme c'est souvent le cas, les commandes apparaissent en japonais à l'écran. Mais avec un minimum de sagacité, on arrive à comprendre l'essentiel. **Shubibin Man II** sort fin avril chez NCS. Vous incarnez toujours le petit héros qui, avec l'aide de sa compagne au casque en forme d'oreille de chat, se bat contre différents robots. Son armure peut se modifier pour lui faire prendre la forme d'un jet de combat. Le jeu se transforme alors en shoot-them-up traditionnel.
Data West, qui avait réalisé un hit, **Rayxamber II**, sur le FM Towns, a adapté ce CD-ROM sur la *PC Engine*. Dans ce jeu d'arcade au scrolling vertical, vous pilotez un vaisseau dans des décors splendides, et pour une action frénétique. **Coryoon** est une cartouche de 4 Mo de la société Naxat. Ce shoot-them-up, à scrolling horizontal, vous met dans la peau d'un petit dragon. Le scénario est classique : il s'agit encore d'une histoire de fiancée à secourir. Les décors sont simples mais colorés. L'adversaire est représenté sous la forme de petits animaux : araignées tissant leur toile, caméléons, licornes, crabes... Il est possible d'accroître la puissance de ses moyens de défense, le dragon lançant des flammes ou divers types de projectiles (éclairs, boules de feu...).
Pom Ping World est un jeu de plateau, réalisé par Hudson Soft sur CD-ROM, qui devrait être commercialisé fin mai. Vous incarnez un petit rouquin, vêtu d'un costume colonial. Vous devez éliminer les boules présentes à chaque tableau, et qui ont une fâcheuse tendance à se dédoubler. Les décors de fond sont de toute beauté. Chacun d'entre eux vous emmènera dans une capitale différente. Pour mener à bien votre tâche, vous pouvez acquérir des bonus. Certains vous donneront des harpons pour escalader le tableau. D'autres vous

PC ENGINE



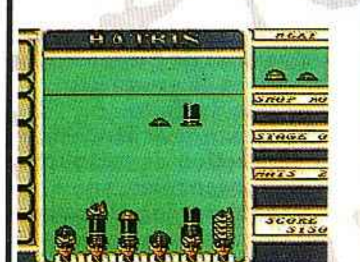

Le premier niveau de Shubibin Man II.


F-1 Circus'91.

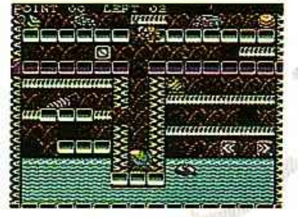


Pom Ping World.

Rayxamber II, adapté du FM-Towns.



Hatris, encore un clône de Tetris.


Circus Slido.


Coryoon de Naxat.


Cobra II : dans un bar malfamé.


Lord of the rising sun.

fourniront des armes à feu, des bâtons de dynamite, du temps supplémentaire pour finir le niveau, un sablier qui gèle l'adversaire sur place, etc. Deux joueurs peuvent s'affronter en même temps. Une des plus grosses productions des mois à venir risque fort d'être ***Cobra II***. Ce CD-ROM d'Hudson Soft devrait sortir au mois de juin. Graphismes somptueux et aventures galactiques au programme !
Cinemaware accentue le rythme de ses productions sur la *PC Engine*. Après *TV Sport Football*, ***TV Sport Basketball*** (cartouche) et ***Lords of the Rising Sun*** (CD-ROM) sont annoncés.
F-1 Circus'91, cartouche de 4 Mo sortant en juillet, est une course de voitures, vue d'en haut. ***Circus Slido*** d'Uni Post, jeu de plateau d'une capacité de 2 Mo, met en scène un petit caméléon. Si l'on se fie aux décors grossiers, le jeu ne paraît pas être un futur hit !
Columns, inspiré de *Tetris*, est une adaptation d'un jeu de réflexion réalisé par Sega, et développé par Telnet sur la *PC Engine*. Autre manifestation du « complexe de *Tetris* » : ***Hatris*** de Micro Cabin. La variation consiste cette fois-ci à empiler des séries de chapeaux sur six têtes placées en bas de l'écran. Le jeu sort au mois de mai.

MEGADRIVE

Marvel Land, cartouche de 8 Mo prévue par Namco pour le mois de juin, a l'air superbe. Le loup, seigneur démoniaque qui habite un château au milieu d'un parc de jeux enchanté, s'est emparé de la petite amie du héros, un jeune garçon-dragon. Celui-ci va devoir lutter contre toutes les créatures du jardin magique, à la solde du ravisseur. On trouve ainsi des ours en peluche vindicatifs armés de boomerangs, des pingouins aux porte-plume acérés, des roses maniant le fouet, des chouettes dotées de réacteur, etc. Trois fées que vous devrez délivrer vous remercieront en complétant votre équipement. Les décors et les personnages sont colorés et gracieux.
Espérons que cette cartouche connaîtra le même succès que *Mickey Mouse* de Sega dont elle est très proche dans l'esprit et dans la réalisation.
Fastest One, cartouche de 4 Mo qui sortira en juin, est une course de formule 1, développée

Le Megaplay se connecte dans le port cartouche de la *Megadrive*. Il permet de charger jusqu'à dix jeux. Il ne reste plus qu'à sélectionner la cartouche de son choix. Cela évite tout risque de mauvaise manipulation à force d'enlever et de remettre les cartouches dans le port. De plus, il est doté d'une serrure qui permet de verrouiller son utilisation.
Les premières cartouches pirates pour la *Megadrive*, produites à Hong Kong en grande quantité, commencent à arriver dans certains magasins de la capitale. Elles ont la particularité de présenter au démarrage un logo de Sega modifié, afin qu'on ne puisse plus le reconnaître. Elles proposent souvent des compilations de grands succès. La sélection des différents jeux se fait très simplement. A la mise sous tension de la console, le premier jeu apparaît. Puis à chaque *reset*, un nouveau jeu est chargé.

MEGADRIVE


Faery Tale.


King's Bounty.


Might and Magic.


Centurion : Defender of Rome.

par Human Soft. Les voitures sont vues de l'arrière. Deux joueurs peuvent s'affronter sur un même circuit. Il est possible de faire varier de nombreux paramètres (pneus, moteur...).
Gomola est un shoot-them-up d'UPL, dans la grande tradition des *Robot Kid*. D'une capacité de 8 Mo, il devrait sortir en juin. Ce soft a l'air superbe avec des décors splendides et des sprites de taille respectable. Votre engin survolera une forêt, une grande ville, partira poursuivre son combat contre les envahisseurs dans l'espace, etc. Les armes à votre disposition voient leurs effets renforcés au fur et à mesure que vous recueillez des bonus.
Task Force Area-Ex de l'éditeur Treco est un shoot-them-up à scrolling horizontal, dans lequel vous pilotez un vaisseau, qui affronte, vague après vague, hélicoptères, jets, navires ennemis. ***Arcus Odyssey***, prévu pour le mois de juin, est un jeu d'arcade de la société Wolf Team, basé sur un scénario d'*heroic fantasy*. Il retrace la lutte éternelle entre le bien et le mal, symbolisés par une princesse et une sorcière. Deux personnes peuvent jouer ensemble. Les héros sont à choisir parmi un groupe de quatre aventuriers. Chacun d'entre eux possède ses propres caractéristiques et son arme. Jeda, le chevalier, se bat à l'épée. Erin, l'elfe, possède une

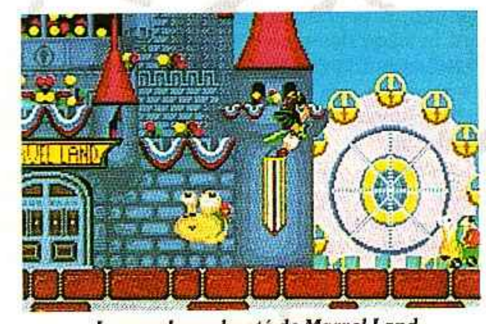
MEGADRIVE


***Fastest One :* une simulation de formule 1 qui cherche à coller à la réalité.**


***Arcus Odyssey :* un dragon à éliminer, la routine pour les vrais aventuriers.**



Gomola : des décors superbes.


Le monde enchanté de Marvel Land.

日本のチルト

masse d'armes. Diana manie l'arc et Vido a recours à la magie. La cartouche utilise une vue en perspective isométrique, très proche de celle de *Dark Seal*, le jeu d'arcade. Les graphismes sont un peu sommaires, mais le terrain à explorer est très grand. Une zone en bas de l'écran indique à tout moment le niveau de vos forces.

Electronic Arts, comme nous vous l'avions annoncé, se lance massivement sur le marché de la console avec cinq titres. Quatre de ces cartouches ont été développées en collaboration avec Sega, au sein d'un programme de coédition. Ces titres sont tous des adaptations de logiciels sur micros. **Might & Magic : Gates to Another World** vous emmènera au pays de Cron. Ce jeu de rôle contient plus de 60 cartes différentes. Certaines parties sont en perspective (donjons, châteaux). La mise au point de la version *Megadrive* a été l'occasion d'améliorer divers aspects du jeu comme bruitages et musique. Les graphismes utilisent la palette de 64 couleurs de la console. Des scènes de combat animées et une interface, aisément manipulable à l'aide du joypad, ont été rajoutées. Il est possible de sauvegarder des parties grâce à une pile intégrée dans la cartouche. Disponible en juin.

King's Bounty est un soft d'aventure, doté de séquences d'arcade. Quatre personnages peuvent incarner le héros : un chevalier, un ménestrel, un barbare ou un magicien. Le but de la quête est de retrouver le sceptre de l'ordre qui a été volé. Le héros doit explorer quatre continents et récupérer les différents indices qui lui permettront de localiser l'endroit où est caché le sceptre. L'aspect stratégique est très important. Il doit pouvoir recruter des armées, les commander et veiller à leur moral. Il participe directement aux combats en dirigeant le siège des places fortes, en choisissant la tactique à mettre en œuvre lors des combats, etc. Sa sortie est prévue pour le mois de juin.

Centurion : Defender of Rome est un jeu de stratégie, œuvre de K. Beck, l'auteur du célébrissime *Defender of the Crown*. Incarnant un jeune officier de l'armée romaine, vous avez la lourde tâche de lutter contre les incursions des barbares, et d'accroître les conquêtes de l'empire. Le joueur contrôle les grandes options stratégiques de ses troupes. Mais une fois sur le champ de bataille, il dirige ses légionnaires d'une façon beaucoup plus fine, cohorte par cohorte, tout comme dans une séquence d'arcade. Il lui faudra également calmer la folie sanguinaire du peuple de Rome, en lui offrant des jeux au Colisée. Il pourra même tenter de séduire Cléopâtre, comme le fit Jules Cesar. *Centurion : Defender of Rome* devrait être disponible en juin.

Block Out est un jeu d'arcade proche de *Tetris*, mais en 3 D. La version qui sort sur *Megadrive* comporte onze niveaux, un mode Entraînement et une aide en ligne animée.

Enfin, j'ai gardé le meilleur pour la fin : l'adaptation de **Faery Tale**. A la limite, cette nouvelle pourrait justifier à elle seule l'acquisition d'une *Megadrive*. Ce jeu titanesque est maintenant disponible sur console. Basé sur un scénario d'*heroic fantasy*, il vous faudra retrouver le talisman volé par le ténébreux Nécromancien, d'une part, pour lui apprendre que voler le bien d'autrui ne se fait pas et, d'autre part, pour rétablir la paix et l'harmonie dans le royaume.

GAME GEAR

Sega commercialisera prochainement un jeu d'action, **The GG Shinobi**. Cette cartouche s'inspire fortement des célèbres *Shinobi*. Vous devez guider un ninja jusqu'au QG de l'adversaire.



Haiba Zone.

Joe and Mac de Data East.

Alerte sur Gundam F-91.

Super Tennis World'91, la première simulation de tennis sur cette machine.

S.T.G. permet le jeu à deux.

Battle DJ Ball : un jeu de balle dans l'espace avec des joueurs robots et des décors variés.

Au lycée comme en fac, la nouvelle TI-81 va vite devenir un partenaire idéal. En effet, elle vous offre des possibilités inégalées pour définir simultanément plusieurs fonctions dans une base de données et procéder à leur analyse graphique. Outre ses puissantes possibilités de calcul, la TI-81 se distingue par sa facilité d'utilisation qui en fait aujourd'hui la calculatrice graphique la plus efficace et la plus ergonomique. La TI-81

Tapez 36 14 TI

La TI-81. Vous cherchez, elle cherche avec vous.

est performante et simple d'utilisation : sélection rapide des options par menus déroulants ; analyse précise des graphes de fonctions - notamment aux points d'intersection des courbes - grâce au menu zoom. Enfin, ses fonctions scientifiques performantes et son menu spécifique sur les matrices vous permettront d'aller encore plus loin dans la résolution de problèmes mathématiques. Avec la TI-81, il n'y a plus que des solutions.

Des calculatrices conçues pour penser comme vous.



Iceberg Bozell

日本のチルト

Deux armes sont à votre disposition : un katana (sabre) et des shuriken. Le jeu comprend quatre parties, correspondant à la progression du héros : l'autoroute, le port, la vallée et la forêt. **Melyanamu** de Sega est un jeu de rôle. Son scénario, très classique, rappelle *Dragon Cristal*. Malheureusement, la connaissance du japonais est fortement recommandée !
Mappy de Namco est un jeu de plateaux, sympathique et coloré. Adapté d'un jeu d'arcade paru en 1983, il met en scène une petite souris, agent de police, qui poursuit tout au long du jeu des chats voleurs, en collectant des bonus. Il est possible de jouer à deux.
Ryu Kyu de Face est une sorte de jeu de dominos. On peut y jouer seul ou à deux. Enfin, Sega a annoncé **Ganbare Gorby**, que l'on pourrait traduire par « *Bon courage, Gorby* » ! Ce dernier doit mettre en place un réseau de pipelines. Mais il doit compter avec les partisans de la Perestroïka, qui ne cessent de lui mettre des bâtons dans les roues.

SUPER FAMICOM

Haiba Zone sort au mois d'août. Halken a réalisé là un jeu ultrarapide, en 3 D. Proche de *F-Zero*, cette cartouche met en scène un vaisseau vu de l'arrière. Fonçant à travers une sorte de couloir à la vitesse de presque 500 km/h, il doit voler en évitant collisions et tirs de l'ennemi. **Ragun** est l'adaptation d'un jeu de rôle paru sur *X 68000*, l'ordinateur japonais. Les graphismes sont très soignés.
Battle DJ Ball de Banpresto est prévu pour le mois de juillet. Il met en scène deux équipes de petits robots qui s'affrontent dans un un jeu de balle. Les matchs se déroulent dans des endroits tels que la Lune !
Gundam F-91 de Bandai met en scène un robot.
Dimension Force d'Athena est un shoot-them-up à scrolling vertical. Aux commandes d'un hélicoptère, vous pourrez affronter, à partir du mois d'août, les vagues successives de l'adversaire. Graphismes sommaires pour une cartouche qui n'a pas l'air d'innover beaucoup.
Selon le même principe, **S.T.**, qui devrait être commercialisé en décembre, se déroule dans des décors futuristes beaucoup plus soignés. Il permet, en outre, de jouer à deux. Enfin, **Raiden Densetsu** sera disponible au mois de juillet.
Joe & Mac est une adaptation d'un jeu de Data East qui vous met dans la peau d'un homme de l'âge de pierre.
Les décors sont de toute beauté et le héros est traité dans un style humoristique. Il sera possible de jouer à deux. Sortie prévue au mois de septembre.
Super Tennis Worlds'91 est une simulation sportive de Naxat dont la date de commercialisation n'a pas été encore fixée.

Halken commercialisera en juillet deux extensions pour la Super Famicom. Le premier produit est appelé JB Turbo. Il est constitué d'un petit boîtier, qui propose un paddle, une prise joystick et qui reprend les différents boutons de la manette. Cet appareil contiendrait notamment un coprocesseur arithmétique, à même d'accélérer toutes les opérations d'affichage et de calcul. L'idée est séduisante. Elle permet de gommer un peu plus les différences entre console et micro puissant. Reste à savoir si beaucoup d'autres compagnies vont utiliser le JB Turbo, dont le prix public est d'environ 112 F. Le second produit proposé par cette société est un gros joystick, particulièrement impressionnant, dont le prix est de 356 F au Japon (voir les deux photos ci-contre).

GAME GEAR

Un nouveau look pour la Game Gear.

Ganbare Gorby.

The GG Shinobi.

Ryu Kyu.

Mapy.

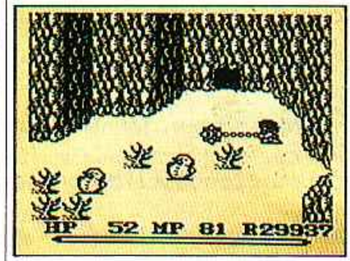
JB Turbo : pour accélérer les opérations de calcul et d'affichage, un paddle, une prise joystick, et les boutons de la manette.

Impressionnant, ce nouveau joystick !

Sega vient de lancer une nouvelle *Game Gear* de couleur blanche. Il semble qu'il n'y ait aucune différence avec celle que nous connaissons. Elle sera bientôt commercialisée en France, mais sans son tuner TV.

GAME BOY

Seiken Densetsu de la société Square est un jeu d'arcade/aventure dans lequel vous incarnez un chevalier sans peur et sans reproche, armé d'une masse d'armes. En chemin, une amazone viendra se joindre à vous. Square a réalisé là une cartouche aux graphismes clairs et dépouillés. *Sayonara !*



Seiken Dentsetsu.

Banana San

NOUVEAU !

Achetez chez MICROMANIA et recevez gratuitement votre Carte du Club



Cette carte exclusive vous donne droit à des réductions sur vos achats, à des informations privilégiées sur les nouveautés, les promos...

PC COMP. 5 P. 1/4 & 3 P. 1/2

YX (Arcade)	99F
S (Sim. de Sport)	99F
ONDERLAND (Aventure)	99F
DER (Enquêtes policières)	99F
EGEND OF FAERGHAIL (Aventure)	99F

AMSTRAD

	Cass/Disc
F16 COMBAT PILOT	99/149F
DER 2	59/99F
E OF FIRE	59/99F
SWAT	59/99F
ZZNIC	59/99F

ST/AMIGA

ARMOUR-GEDDON	[illegible]
OBITUS	[illegible]
SUPER CARS 2	[illegible]
SWITCHBLADE 2	[illegible]
GREAT COURTS 2	[illegible]
HEROE QUEST	[illegible]
LEMMINGS	[illegible]
KILLING GAME SHOW	[illegible]
NARC	125/125F
ROBOCOP 2	125/125F
TEAM SUZUKI	125/125F
MONKEY ISLANDS	179/179F
BEAST + INFESTATION	99F/ND

MICROMANIA – LES NOUVEAUTES D'ABORD !

MICROMANIA VELIZY 2 — NOUVEAU
Centre Commercial Velizy 2 . Tél.34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE — NOUVEAU
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Le plus grand magasin d'Europe spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux.
5 rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées . RER Charles de Gaulle-Etoile Métro George V . Tél. 42 56 04 13



PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann . Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris . Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

La GAMEGEAR
990 F — *la portable couleur SEGA*

Nouveaux prix sur les cartouches 245 F

Super Monaco GP (Course Auto)	245F	Woody Pop	245F
G Loc (Afterburner 2)	245F	Mickey Mouse (Plateforme)	245F
Wonderboy (Plateforme)	245F	Head Buster	245F
Pacman (Arcade)	245F	Psychic World	245F
Junction (Arcade)	245F	Sokoban (Réflexion)	245F
Columns (Reflexion)	245F	Shinobi (Arcade)	245F
Warehouse Man	245F	Super Golf (Simulation)	245F
Dragon Crystal (Réflexion)	245F	Devilish	245F
Pro Baseball (Sim.)	245F		

Vous pouvez aussi commander en téléphonant au 92 94 36 00 - Livraison garantie par Colissimo

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à **MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS**

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 50 F)	+ 20 F
Précisez Cassette ❑ Disk ❑ Cartouche ❑ **Total à payer=**	F

Nom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA

Règlement: Je joins ❑ Chèque Bancaire ❑ CCP ❑ Mandat-lettre
❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24** F) pour frais de remboursement - N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ❑ Amstrad 464 ❑ Amstrad 6128 ❑ Amstrad 464 + ❑ Amstrad 6128 + ❑ Séga ❑ PC COMP. ❑ Atari ST ❑ Amiga ❑ Nec ❑ Lynx ❑ Gameboy ❑ Megadrive ❑ GX 4000 ❑ Gamegear

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA !!

Plus de 30 des meilleurs titres du moment présentés en cassette vidéo !

Shadow Dancer, Thunderforce 3, Super Volleyball, Mickey Mouse, Batman, The Strider, Wonderboy 3, Super Monaco GP ....



LA CONSOLE SEGA MEGADRIVE

VERSION FRANCAISE OFFICIELLE garantie par le constructeur

TITRES A VENIR

Alien Storm	449F
Crackdown	449F
Fantasia	449F
Giares	449F
Hellraiser	449F
James Pond	449F
Ka Ge Ki	449F
PGA Tour Golf	449F
Sonic Hedgelog	449F
Stormlord	449F
Super Air Wolf	449F
Valis 3	449F
Wonderboy 3	369F

After burner 2 (Arcade)	395F
Alex Kidd (Plateforme)	**299F**
Atomik Robokid (Arcade)	389F
Columns (Rélexion)	369F
Cyberball (Foot. Amér.)	369F
DJ Boy (Arcade)	**449F**
Dynamite Duke (Arcade)	395F
Fantasy Star 2 (Aventure)	**599F**
Forgotten Worlds (Arcade)	**369F**
Golf (Sim.)	449F
Hard Drivin (Course Auto)	**449F**
J Buster Boxing (Sim.)	**449F**
J. Madden Football (Foot Amér.)	449F
Joe Montana Football	449F
Klax (Réflexion)	389F
Lakers VS Celtics	449F
Musha/Aleste (Arcade)	**449F**
New Zealand Story (Platef.)	**449F**
Road Blasters (Course Auto)	**389F**

TOP 20 MEGADRIVE

Moonwalker (Arcade)	369F
Mickey Mouse (Platef.)	425F
Shadow Dancer (Arcade)	449F
Thunderforce 3 (Arcade)	449F
Musha (Arcade)	449F
Dick Tracy (Plateforme)	449F
E Swat (Arcade)	369F
Super Monaco GP (F1)	369F
Super Volleyball (Sim.)	449F
Strider (Arcade)	449F
World Cup Italia 90 (Foot)	299F
Battle Squadron (Arcade)	449F
Mystic Defender (Arcade)	369F
Revenge of Shinobi	369F
Golden Axe (Arcade)	369F
Last Battle (Arcade)	369F
Ghouls n' Ghosts (Platef.)	449F
Ghostbusters (Action)	369F
Budokan (Arts Martiaux)	449F
Populous (Stratégie)	449F

Rambo 3 (Action)	**299F**
Super Hang On (Sim. Moto)	**369F**
Space Harrier 2 (Arcade)	369F
Super Baseball (Sim.)	369F
Super Basketball (Sim.)	369F
Super Thunderblade (Arcade)	369F
Sworld of Sodan (Arcade)	**449F**
Sworld of Vermillion (Arcade)	**599F**
Technocop (Arcade)	449F
Thunderforce 2 (Arcade)	369F
Truxton (Arcade)	369F
Twin Hawk	**369F**
Whip Lash (Arcade)	**449F**
Wrestler War (Catch)	389F
Zany Golf (Arcade)	449F
Zoom (Arcade)	299F

1449F

+ 1 jeu Altered Beast
+ 1 manette de jeux





Altered Beast (Jeu d'Arcade)

NOUVEAU

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	119F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F
ADAPTATEUR CARTOUCHES JAP.	120F
CONTROL PAD PRO 1	250F
CONTROL PAD PRO 2	125F

OFFRES SPECIALES MICROMANIA

Battle Golfer	199F
Burning Force	199F
Dangerous Seed	199F
Darius 2	199F
Darwin	199F
Final Zone	199F
Granada	199F
Heavy Unit	299F

Hell Fire	299
Herzog Zwei	199
Junction	199
Mega Panel	199
Tatsijin	199
Technocop	199
Tiger Heli	299

OFFRE SPECIALE MICROMANIA



La LYNX 990F

+ 4 jeux
(Surf, Bmx, Skateboard, Footbag)
+ le Pare-Soleil
+ 1 Cartouche de jeu GRATUITE au choix
(Electrocop, Gates of Zendocon, Chip Challenge)

TITRES A VENIR

War Birds	240F
Vindicators	240F
World Class Soccer	240F
Tournament Cyberball	240F
Ninja Gaiden	240F
720°	240F
NFL Superbowl foot	240F
Grid Runner	240F
Turbo Sub	240F
Scrapyard Dog	240F
Baseball	240F
Iron Sports Hockey	240F
Chekered Flag	240F
Pinball Shuffle	240F
Block Out	240F
All Star Basketball	240F
Pacland	240F
STUN Runner	240F
Lynx Casino	240F
Xybots	240F
Viking Child	240F
Ishido	240F
Ioki	240F
Bill and Ted's	240F
Dungeons and Dragons	240F

ACCESSOIRES LYNX

SACOCHE LYNX	110F
SAC LYNX	145F
ADAPTATEUR AUTO	110F

Nouveaux prix sur les cartouches !!

NOUVEAUTES

Shangai	240F
Rampage (Larry the lab.)	240F
Rygar	240F
Road Blasters	240F
Paperboy	240F
Miss Pac Man	240F
Xenophobe	240F
Robo Sqwash	240F

TOP LYNX

Zarlord Mercenary (Arcade)	240F
Blue Lightening (Arcade Avion)	190F
Chip Challenge (Arcade)	190F
Electrocop (Arcade)	190F
Gates of Zendocon (Arcade)	190F
Gauntlet (Arcade)	190F
Slime World (Arcade Labyrinthe)	240F
Klax (Réflexion)	240F

La Turbo GT de NEC

Un graphisme époustouflant !

2450F



TOP 15 NEC

Saint Dragon	299F
Jacky Chan	299F
S.C.I.	345F
Out Run	299F
Burning Angel	345F
PC Kid	299F
Super Star Soldier	299F
Formation Soccer	299F
Super Volleyball	299F
Devil Crush	299F
Chase HQ	299F
Pro Tennis	299F
Afterburner 2	299F
Vigilante	299F
Ninja Warrior	299F

Les Nouveautés

Adventure Island	345F
Aero Blaster	345F
Avenger	**345F**
Cadash	299F
Champion Wres.	299F
Chiki Chiki Boy	**299F**
Cyber Combat	299F
Dead Moon	**345F**
Dragon Spirit	**299F**
Final MatchTen.	345F
Kiki Khai Khai	345F
Legend of 3 Her.	299F
March'n Maze	**299F**
Moto Roader 2	**299F**
Parasol Star	345F
R Type	**299F**
Toy Shop Boy	345F
Violent Soldier	**299F**

Batman	**299F**
Battle Ace	299F
Bomber Man	299F
Bloodia	299F
Bloody Wolf	299F
Cyber Core	299F
Die Hard	299F
Download	299F
F1 Triple Battle	299F
Final Blaster	299F
Galaga 88	299F
Gun Head	**299F**
Heavy Unit	299F
Hell Explorer	299F
Load Runner	299F
Image Fighter	299F
Mister Heli	**299F**
Momo Show	299F

New Zeal. Story	**299**
Ninja Spirit	299
Opération Wolf	**299**
Ordyne	299
Over Ride	299
Psycho Chaser	299
Puzzle Boy	345
Puzznic	299
Rabio Lepus Spéc.	299
Rastan Saga	**299**
Shinobi	299
Splatter House	**299**
Son Son 2	299
Strange Zone	299
W-Ring	299
World Court Ten.	299
Zipang	299F

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

ATARI ST/STE - AMIGA

NOUVEAU **SUPER SIM PACK 279/279F**
+ ITALY 90 + SNOWSTRIKE + HEAVY METAL + TURBO OUT RUN

GENIAL — EDITION SPECIALE **SIM CITY + POPULOUS 299/299F**
2 JEUX DE STRATEGIE GENIAUX !

MEGA MIX 249/249F
TURRICAN + CHASE HQ + SHADOW WARRIORS + ALTERED BEAST
NOUVEAU

NOUVEAU **NRJ 2 299/299F**
+ MYSTICAL + LIGHT CORRIDOR + CRAZY CARS 2 + SHUFFLEPUCK CAFE + PINBALL MAGIC

LES STARS DE HOLLYWOOD 249/249F
+BATMAN +INDIANA JONES ACTION +ROBOCOP +GHOSTBUSTERS 2

LES JUSTICIERS N°2 249/249F
+GHOSTBUSTERS 2 +CABAL +OPERATION THUNDERBOLT

SEGA ARCADE TURBO 199/199F
+TURBO OUT RUN +CRACKDOWN +SUPERWONDERBOY +THUNDERBLADE

LE MONDE DES MERVEILLES 249/249F
+NEW ZEALAND STORY +RAINBOW ISLAND +SUPERWONDERBOY +BUBBLE BOBBLE

LES JUSTICIERS 249F/NI
+DRAGON NINJA +ROBOCOP + RAMBO 3

EPYX SPORTING GOLD 299/299F
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX.

LES AVENTURIERS 249/249F
+ INDIANA JONES ACTION +THE STRIDER +FORGOTTEN WORLDS +VIGILANTE

LES GUERRIERS NINJA 275/275F
+SHINOBI +DOUBLE DRAGON 2 + NINJA WARRIORS

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

	ST/Amiga
BILLY THE KID	249/249F
CYBERCON 3	249/249F
GAUNTLET 3D	249/249F
LEGEND OF BILLY BOULDER	249/249F
MIDWINTER 2	299/299F
RAILROAD TYCOON	299/299F
SHADOW DANCER	249/249F
SPIRIT OF EXCALIBUR	299/299F
TOKI	249/249F

TOP 20 ST/AMIGA

	ST/Amiga
SUPER MONACO GP	249/249F
NAVY SEALS	249/249F
TURRICAN 2	249/249F
GODS	249/249F
UMS 2	299/299F
LEMMINGS	149/149F
LOTUS TURBO ESPRIT	249/249F
ULTIMA V	ND/299F
BACK TO FUTURE 3	249/249F
Z-OUT	249/249F
CELICA GT4 RALLY	249/249F
GOLDEN AXE	249/249F
F29 RETALIATOR	249/249F
F19 STEALTH FIGHTER	289/289F
M 1 TANK PLATOON	299/299F
CHAOS STRIKES BACK	249/249F
SPEEBALL 2	249/249F
FINAL WHISTLE	129/129F
SWIV	249/249F
TOTAL RECALL	249/249F

AUTRES NOUVEAUTES

	ST/Amiga
3D CONSTUCTION KIT	399/499F
ALCATRAZ	249/249F
AQUAVENTURA	ND/349F
ARCHEM	299F/ND
BILLIARD SIM.	249/249F
BLADE WARRIOR	249/249F
CARTHAGE	249F/ND
CENTURION	249/249F
CHAMPIONS OF KRYNN	299/299F
CHAMPION OF RAJ	249/249F
COSMOS	249/249F
CUTIPOO	249/249F
DRAGON STRIKE	ND/299F
F 15 STRIKE EAGLE 2	349/349F
FLIGHT OF INTRUDER	299/299F
HALL OF MONTUZEMA	249/249F
LOGICAL	199/199F
MAD TV	249/249F
MUDS	249/249F
NASCAR	299/299F
OUTZONE	249F/ND
POWERMONGER DATA DISK	149/149F
RBI 2	249/249F
RULES OF ENGAGEMENT	ND/259F
STORMBALL	249/249F
TENTACLE	249/249F
TETRIS	199/199F
VROOM	249/249F
WAR JEEP	249/249F
WING COMMANDER	299/299F
ZONE WARRIOR	259/259F

	ST/Amiga
ALPHA WAVES MENTAL	259/259F
AWESOME	179F/ND
BANDIT KINGS	ND/349F
BARD'S TALE 3	ND/249F
BETRAYAL	299/299F
BRAT	249/249F
CADAVER	249/249F
CAPTIVE	249/249F
CHIP'S CHALLENGE	249/249F
CHUCK YEAGER 2.0	249/249F
CORPORATION MIS.DISK	149/149F
CRIME WAVE	249/249F
DE LUXE PAINT FRANCAIS	599/749F
DISC	249/249F
DUNGEON MASTER	249/249F
EYE OF BEHOLDER	ND/299F
GENGHIS KHAN	349/349F
GRAND PRIX 500CC 2	249/249F
HARD DRIVIN'2	249F/ND
HARPOON	ND/299F
KICK OFF 2	249/249F
KILLING CLOUD	249/249F
KING QUEST 4	ND/349F
KING QUEST TRIPLE PACK	449/449F
LE CRIME NE PAIE PAS	299/299F
LEISURE SUIT LARRY	499/499F
MAUPITI ISLAND	289/289F
MEGATRAVELLER 1	349/349F
MIG FULCRUM 29	349/349F
NINJA TURTLES	249/249F
PANZA KICK BOXING	289/28
PGA GOLF	ND/24
POWERMONGER	299/29
PREDATOR 2	249/24
PREHISTORIK	269/26
PRINCE OF PERSIA	249/24
RICK DANGEROUS 2	249F/N
SECRET DEFENSE + LE DISC	299/29
SKULL AND CROSSBONES	249/24
THE IMMORTAL	249/24
WINGS	ND/29
WOLF PACK	299/29
WONDERLAND	299/29

OFFRES EXCLUSIVES MICROMANIA

ARMOUR-GEDDON	249/249F	179/179F
OBITUS	349F/ND	249F/ND
SUPER CARS 2	249/249F	179/179F
SWITCHBLADE 2	249/249F	179/179F
GREAT COURTS 2	249/249F	179/179F
HEROE QUEST	249/249F	179/179F
LEMMINGS	249/249F	149/149F
KILLING GAME SHOW	249/249F	125/125F
NARC	249/249F	125/125F
ROBOCOP 2	249/249F	125/125F
TEAM SUZUKI	249/249F	125/125F
MONKEY ISLANDS	249/249F	179/179F
BEAST + INFESTATION	249F/ND	99F/ND

LA CONSOLE 490 F Console SEGA MASTER SYSTEM

+ 2 jeux: Hang On et Safari Hunt
+ 2 manettes de jeux + le câble Péritel


Moonwalker. *Incarnez Michaël Jackson.*

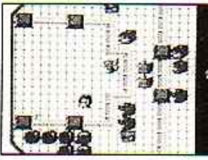

Dick Tracy. *Attention aux truands.*

Joe Montana Football. *Le vrai football américain.*


Mickey Mouse. *Un jeu de plateforme incomparable.*

Cyber Shinobi *Des combats démoniaques.*


Indiana Jones *Une action ininterrompue !*


Gauntlet. *Foncez à travers une hordes de monstres.*


Ghouls'n Ghost. *Prenez votre arme et exterminez Loki et ses répugnantes créatures.*

Heavy Weight Champion. *Pour devenir Champion du Monde poids lourd, vous devez combattre 5 adversaires des plus coriaces.*

NOUVEAUTES

Ghouls'n Ghost	345F
Psychic World	295F
Heavy Weight Champ.	345F
Moonwalker	345F
Dick Tracy	345F
Joe Montana Football	345F
Impossible Mission 2	325F
Paperboy	325F
Slap Shot	345F
Dynamite Duke	345F
Golden Axe Warrior	345F

TOP 15 SEGA

Mickey Mouse Castle.	325F
Cyber Shinobi	325F
Super Monaco GP	325F
Indiana Jones (Action)	325F
Gauntlet	325F
Submarine Attack	285F
Danan	285F
Double Dragon	325F
Rastan Saga	295F
Golden Axe	325F
Wonderboy 3	325F
Alex Kidd in Shin. World	325F
Battle Out Run	325F
Ghostbusters	295F
Altered Beast	325F

CONSOLE MASTER SYTEM ***DEMENT*** + 2 jeux: Hang On & Safari Hunt	490F
CONSOLE MASTER SYSTEM + (AVEC PISTOLET)	790F
PISTOLET SEGA	269F
CONTROL STICK SEGA	139F
RAPID FIRE SEGA	109F
MANETTE SPECIALE (SPEED KING)	145F
LUNETTES 3D	309F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
CONTROL PAD SEGA ***NOUVEAU***	99F

OFFRE SPECIALE

Aztec Adventure	99F
Enduro Racer	99F
Fantazy Zone 1	99F
Global Defense	99F
Great Football	99F
Ninja	99F
Rescue Mission	99F
Secret Command	99F
Super Hang On	99F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	99F
Transbot	99F
World Grand Prix	

Aérial Assault	325F
After Burner	325F
Alien Syndrome	295F
ALex Kid Lost Star	295F
Alex Kid H.T.V.	255F
Aleste Powerstrike	255F
American Baseball	295F
American Pro Football	295F
Assault City	295F
Basketball Nightmare	295F
Black Belt	285F
Bomber Raid	295F
California Games	295F
Captain Silver	295F
Casino Games	295F
Chase HQ	325F
Choplifter	285F
Cloud Master	295F
Columns	285F
Cyborg Hunter	285F
Dead Angle	295F
Double Hawk	285F
Dynamite Dux	325F
E Swat	295F
Fantazy Zone 2	295F
Fire and Forget 2	325F
Gain Ground	285F
Galaxy Force	325F
Golfa Mania	295F
Golvellius	325F
Great Basketball	285F
Kenseiden	295F
Lord of the Sworld	325F
Monopoly	295F
Opération Wolf	325F
Out Run	325F
Out Run 3D	315F
Parlour Games	295F
Phantazy Star	395F
Psycho Fox	325F
Rambo 3	325F
Rampage	295F
Rocky	295F
R Type	325F
Scrambble Spirits	295F
Shinobi	325F
Shooting Games	285F
Space Harrier	295F
Spell Caster	325F
Tennis Ace	325F
Thunderblade	295F
Time Soldiers	295F
Ultima IV	325F
Vigilante	325F
Wanted	285F
World Cup Italia 90	285F
Wonderboy	285F
Wonderboy M.L.	295F
World Games	285F
World Soccer	285F
Y'S	395F
Zaxxon 3D	315F

PC Compatible

UPER SIM PACK 299F
+ ITALY 90 + SNOWSTRIKE
+ TURBO OUT RUN
+ HEAVY METAL
UVEAU

EPYX SPORTING GOLD
299F
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX
110 mètre Haies, lancer du marteau, saut à la perche, barres assymétriques, bobsleigh, plongeon de haut vol, ski de vitesse...

POWER CRASH 299 F
+ OUT RUN + THUNDERBLADE
+ FORGOTTEN WORLDS + STRIDER
+ LAST DUEL

SIM CITY + POPULOUS
299F
ITION ECIALE
2 jeux de stratégie géniaux !

MAGNETIC SCROLLS OLLECTION 349F
OUVEAU
+ The Guild of Thieves
+ Corruption + Fish

NRJ 2 299F
+ MYSTICAL + LIGHT CORRIDOR
+ SHUFFLEPUCK CAFE
+ CRAZY CARS 2 + PINBALL MAGIC

OFFRE SPECIALE
INDY AVENTURE
+ ZAC MACCRACKHEN
299F
GENIAL !
Textes à l'écran
et manuels en français

BETRAYAL 349F
Une épopée Fantastique par Microprose.

NOUVEAU **PHANTASIE BONUS EDITION**
299F + Phantasie + Phantasie 3
+ Wizards Crown

SPECIAL COMITES D'ENTREPRISE: Remise de 10% sur tous les logiciels PC aux membres de comités d'entreprise.
Offre valable dans les magasins uniquement sur présentation de la carte comité d'entreprise.

Les nouveautés sont d'abord chez MICROMANIA

SPECIAL IMPORT US:
Toutes les semaines, MICROMANIA reçoit les Imports US dès leur sortie !

MICROMANIA

BP 114 - 06560 VALBONNE
SOPHIA-ANTIPOLIS . Tél. 92 94 36 00
Ouvert du lundi au samedi de 8 h à 20 h

SIMEARTH
399F
La suite du fameux Sim City. Pourriez-vous recréer le monde en moins de 7 jours ?

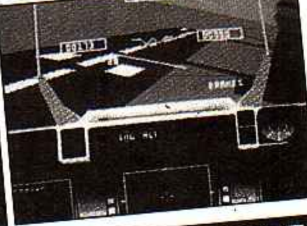


GRATUIT
La démo jouable de **F 29 Retaliator** gratuite pour l'achat d'un jeu PC

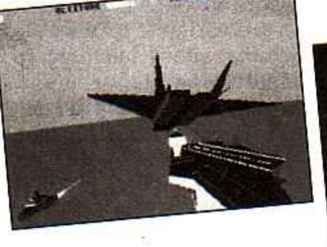
OFFRE SPECIALE DISQUETTE DEMO 3 P 1/2

F 29 RETALIATOR 299F
La simulation de vol qui surpasse toutes les autres.





SPACE QUEST IV 399F
Que la "farce" soit avec vous dans ce Hit de Sierra !



NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

ANDRETTI	299F
BILLY THE KID	299F
CAPTIVE	299F
CYBERCON 3D	299F
DUNGEON MASTER	399F
GOLD OF THE AZTECS	299F
HEART OF CHINA	399F
LEGEND OF BILLY BOULDER	299F
MARC	299F
NASCAR	299F
PANG	299F
Z-OUT	249F

TOP 10 PC COMPATIBLES

SPACE QUEST IV	399F
WING COMMANDER MIS.DISC2	149F
EYE OF BEHOLDER	299F
UMS 2	349F
RISE OF THE DRAGON	399F
RED BARON	399F
KING QUEST V(VGA)	449F
LINKS	399F
WING COMMANDER	349F
BETRAYAL	349F

1 an de garantie sur tous les logiciels

AUTRES NOUVEAUTES

3D CONTRUCTION KIT	499F
ALCATRAZ	249F
ARCHEM	349F
ART DE LA GUERRE	299F
ART OF WAR AT SEA	349F
BANDIT KINGS	349F
BATTLE COMMAND	299F
BATTLE MASTER	299F
BILLIARD SIM.	299F
BLOODWYCH	299F
CASTLES	299F
CHUCK YEAGER	299F
CHIP CHALLENGE	299F
CONSPIRACY DEAD LOCK	399F
CYBERCON 3	299F
FALCON V 3.0	349F
GAZZA 2	269F
GUNSHIP 2000	399F
JETFIGHTER 2	399F
KILLING CLOUD	299F
LINKS SCEN.DISK 1	159F
LINKS SCEN.DISK 2	159F
LOGICAL	199F
MAD TV	249F
MAGIC CANDDLE 2	299F
MASTERBLAZER	249F
MEAN STREETS	299F
OVERLORD	259F
RBI 2	249F
RIDERS OF ROHAN	249F
RULES OF ENGAGEMENT	299F
SKULL AND CROSSBONES	249F
SECRET WEAPONS	349F
SPIRIT OF EXCALIBUR	349F
VAXINE	249F



4D SPORT BOXING	299F
4D SPORT DRIVING	299F
BACK TO FUTURE 3	249F
BUDOKAN	249F
CHAMPION OF THE RAJ	249F
COUNTDOWN	299F
COVERT ACTION	349F
CRIME WAVE	299F
DE LUXE PAINT 2 français	985F
ELITE +	349F
F19 STEALTH FIGHTER	385F
FINAL BATTLE	299F
GENGHIS KHAN	399F
GOLDEN AXE	299F
IMPERIUM	299F
KICK OFF 2	299F

KING QUEST TRIPLE PACK	449F
KNIGHTS OF THE SKY	399F
LEMMINGS	249F
LES VOYAGEURS DU TEMPS	
....LA MENACE.......	299F
LHX ATTACK CHOPER	399F
LIFE AND DEATH 2	299F
LIGHTSPEED	399F
M1 TANK PLATOON	399F
MEGATRAVELLER 1	349F
MIG FULCRUM 29	399F
MURDER	249F
OPERATION STEALTH	299F
OPERATION ST. (256 coul.)	349F
PANZA KICK BOXING	289F
PREDATOR 2	249F

PREHISTORIK	269F
RICK DANGEROUS 2	249F
SEARCH FOR KING	299F
SHANGAI 2	349F
SILENT SERVICE 2	349F
SLIDERS	249F
SNOWSTRIKE	249F
SORCERERS	299F
SUPREMACY	349F
THEME PARK MYSTERY	249F
TURTLES NINJA	299F
ULTIMA VI	299F
WING COM. MIS.DISC 1	149F
WOLF PACK	349F
WARLORD	299F



Comme on le voit dans les pages Avant-Premières et Previews, l'ECTS a vu l'avènement de très nombreuses nouveautés en jeux. Mais, il n'y a pas que cela comme nous le rapportent nos envoyés spéciaux à Londres.

ECTS : le salon des pros !

L'European Computer Trade Show est un salon de micro ludique réservé aux professionnels. Pas de cohue, pas de ventes promotionnelles, pas de fanas du joystick. On est là pour travailler. L'ambiance est affairée. La fine fleur de l'édition et de la distribution de jeux en Europe (près de 120 exposants) et un nombre beaucoup plus important de gens venus flairer le vent témoignent du dynamisme d'un marché en perpétuelle évolution. Chacun affirme avec insistance que ses jeux sont les meilleurs (rendez-vous aux rubriques Avant-Premières et Previews pour une revue de détail). Les affaires qui se font ont pour cible les ventes de fin d'année. Réunions et conciliabules se multiplient sur les stands et, le soir, dans les restaurants londoniens. Les Japonais, qui n'exposent pas, sont très présents dans les allées : Jaleco, Namco, Taito, Victor, Banda, pour ne citer que quelques grands. Cela prouve au moins que l'Europe devient un marché important en ce qui concerne les consoles.

IMPÉTUEUSES CONSOLES

On assiste actuellement à une redistribution des cartes. Les regroupements se font ou se défont, au gré des bonnes affaires à conclure. C'est que le paysage ludique change vite ! Il faut prévoir pour agir. Ces braves éditeurs se font des cheveux blancs pour deviner sur quelle machine il faut vendre ses logiciels.

Si chacun a son analyse personnelle et fait ses propres paris sur l'avenir, on retrouve cependant des constantes sur lesquelles chacun s'accorde.

Entre consoles et PC, une machine va de l'avant : le Commodore 64...

Véritable tsunami, la console envahit rapidement l'Europe. Nintendo est en progression partout, même si Sega résiste bien dans certains pays, surtout grâce à la *Megadrive*. Le *Game Boy* bat des records, en revanche, la *Lynx* a vraiment du mal à percer. NEC voit sa progression stoppée et recule même en Allemagne. Les éditeurs se battent avec hargne pour tenter d'obtenir les licences de développement de la part des constructeurs japonais. On dit que des cartouches pirates, c'est-à-dire sans licence de développement, viendront bientôt bousculer la fourmilière. Personne n'en parle (superstition ?), mais tous le craignent. Du côté des micros, certaines certitudes s'imposent. Le *PC* poursuit une ascension qu'on prédit irrémédiable. Il représente en moyenne, sur l'Europe, plus de 20 % des ventes de jeux. Il pousse une pointe à près de 40 % en Allemagne. Ce bon vieux *C64* poursuit vaillamment une carrière exceptionnelle. Quasi inexistant en France et en Espagne, il reste très important ailleurs et, au niveau des jeux, il reprend du poil de la bête en Allemagne et en Grande-Bretagne. Les pays de l'Est vont, paraît-il, en être submergés. Commodore se frotte les mains d'autant plus que l'*Amiga*, même si sa progression a ralenti, se porte en général très bien. Amstrad continue de vendre ses *CPC* et ses *Spectrum* en France et en Espagne. Mais, après l'échec de la *GX 4000*, il serait temps qu'Amstrad se ressaisisse. La survie des 8 bits ne saurait durer éternellement. Le grand perdant est Atari. Personne ne parie un kopeck sur l'avenir des *ST*. Tout le monde le voit en baisse très rapide. Sauf en France, où il se maintient à un niveau acceptable (un quart des ventes de jeux en France sont au format *Atari ST*). La ligne de partage entre consoles et micros se fait d'ailleurs de plus en plus nette. Certains éditeurs n'hésitent pas à affirmer que les deux marchés ne sont pas concurrentiels, mais complémentaires.

Joignant le geste à la parole, ils réservent les jeux d'arcade aux consoles et les jeux d'aventure aux micros. Est-ce une préfiguration de l'avenir ?

QUELLES MACHINES POUR LE FUTUR ?

A propos d'avenir, les machines de demain laissent les professionnels dans l'expectative. Le DVI, qui devrait, en cas de réussite, assurer la pérennité des *PC* dans le domaine du jeu, ne pourra représenter une solution que dans plusieurs années. Autant dire que les éditeurs, qui ne voient généralement pas aussi loin, s'en battent l'œil.
Le CDTV et le CDI en sont au même point. Les machines sont prêtes, toutefois les jeux se font désirer. On y travaille chez les éditeurs, mais la stratégie de lancement est différente. Le CDTV, qu'on présente maintenant à tous les salons, propose une liste de jeux conséquente, cependant, les jeux eux-mêmes sont toujours en développement. Les éditeurs qui travaillent sur CDI ne disent rien, mais on sait qu'ils existent. On devrait en savoir plus avant la fin de l'année, lors du lancement officiel du CDI. Si l'événement a bien lieu...
En ce qui concerne un futur encore plus lointain, l'ECTS a voulu montrer qu'il était dans le coup en accueillant une démo de réalité virtuelle. Le dispositif présenté par la société Division consiste en un ensemble à base de 1860 (à 40 MHz) et de transputer, le tout connectable à un Vax, une station Sun et même un *PC*. Notons que tous les périphériques utilisés sont ceux de VPL, les inventeurs de la réalité virtuelle. La démo, malgré quelques ratés (la machine est tombée en panne), permettait aux visiteurs d'avoir un avant-goût de ce que seront les jeux de demain où, en plus de la vue et de l'ouïe, on utilisera le toucher. Mais nous n'en sommes pas là. Micros et consoles ont encore quelques belles années à vivre. Les éditeurs aussi, d'ailleurs. Bref, continuons notre petit tour par des choses un peu plus concrètes : tous les bidules et autres extensions qui vous simplifient bien la vie.

TRUCS EN VRAC

Advance Gravis, le spécialiste canadien du joystick, nous a fait une démonstration plutôt singulière. Il a récupéré une commande de voiture radioguidée (vous savez le boîtier avec deux manettes) et il l'a connectée à un *Amiga*. Lorsque vous utilisez un simulateur de vol, toutes les commandes se font à partir de ce « double joystick ».
Très utile, notamment lorsque vous pilotez un hélicoptère et que vous voulez simultanément monter, avancer et virer à gauche...

Destinée à la portable Sega, cette bidouille développée aux Etats-Unis étend aux 8 bits la logithèque de la Game Gear. Un adaptateur inspiré de ce système est prévu.

Au-delà des grandes tendances du marché, de nombreuses sociétés proposent des petites extensions

Un stand a particulièrement attiré notre attention. Praybourne, qui propose déjà des housses pour micros et des tapis de souris, a eu l'idée de fabriquer des sacoches de couleur pour consoles portables. Ainsi *Game Boy, Game Gear, Lynx* et *PC Engine GT* y ont droit mais vous, en revanche, vous n'aurez pas droit à ces superbes sacoches, introuvables en France !
Pour continuer avec les consoles, nous avons déniché sur un stand américain une *Game Gear* affublée d'une cartouche *Master System*. Oui, vous avez bien lu ! Et ce n'est pas au détriment de la qualité, car le jeu reste parfaitement jouable (tout du moins avec celui que nous avons essayé). Le responsable de ce produit nous a avoué qu'il espérait bien commercialiser un adaptateur d'ici peu. Trojan, qui avait commis le Light Phaser, un pistolet pour *CPC* et *Spectrum*, récidive avec sa version pour *ST*, Amiga et *CPC+/GX 4000*. Il se veut plus performant que le West Phaser. Je l'ai moi-même essayé sur *ST*, et il m'a paru correct. Sera-t-il distribué un jour en France ?

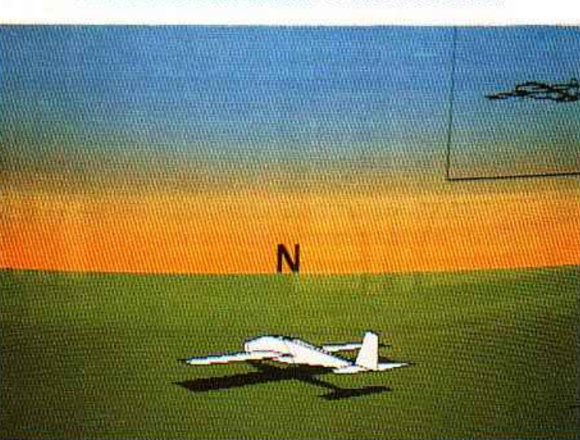
Le marché des cartes sonores explose. La dernière-née s'appelle Sound Master II et est fabriquée par Covox, aux Etats-Unis. Parmi ses nombreuses caractéristiques, notons sa totale compatibilité Ad Lib et son interface 100 % compatible MIDI.



D'autre part, la Sound Master II possède des capacités de reconnaissance vocale, des câbles et des hauts-parleurs. Son prix devrait tourner autour de 2 000 francs. Mais nous ne savons pas, pour le moment, qui va la distribuer en France.

Terminons par Teqniche qui vend toutes sortes d'accessoires. Des joysticks pour *Nintendo* et *Sega*, mais aussi pour *PC*. Le plus intéressant, c'est le prix. Un joystick analogique pour *PC* avec *autofire* et la carte pour le connecter est vendu pour moins de 20 livres (moins de 200 francs) !
Autre curiosité du salon, cette société a adapté un clavier de compatible *PC* à un... *PCW* ! Les nombreux utilisateurs de *PCW* outre-Manche peuvent maintenant s'enorgueillir de posséder une vraie machine de traitement de texte !
Rombo, dont nous avons déjà présenté les digitaliseurs Vidi sur *ST* et *Amiga*, complète son offre. La nouvelle version *PC* peut travailler en mode VGA 256 couleurs. Par ailleurs, Rombo propose un filtre électronique à un prix très compétitif pour faciliter les opérations. Les images digitalisées issues de ce système, que nous avons pu voir sur *Amiga* (mode HAM), sont étonnantes de qualité.
Mindscape va commercialiser un système d'apprentissage de la musique, *Miracle*. L'ensemble se compose d'un clavier polytimbral de quatre octaves, du logiciel dédié et se connecte... sur *Nintendo* 8 bits ! La démonstration à laquelle nous avons assisté nous a paru convaincante. Adaptation prévue plus tard sur les micros 16 bits.
Domark met sur le marché, sous le nom de 3D Construction Kit, son système Freescape qui lui a permis de générer les mondes 3D de ses aventures. L'interface est d'une grande simplicité et d'une puissance étonnante. Le programme tournera sur *Atari ST, Amiga, PC* et *CPC*. Nous attendons avec impatience sa sortie pour vous en parler plus longuement sous la rubrique Création.
Cela démontre deux choses. *Pri-*

Simuler une télécommande : l'idée reste bonne.





La manette Teqniche pour PC.

mo, l'ECTS reste essentiellement axé sur le jeu, malgré la présence d'accessoires intéressants. *Secundo,* bien que le futur de ce marché ne soit pas très clair pour certains, le business continue. Pour le plus grand plaisir de tous, évidemment, puisque cela permet à de nouveaux produits de nous parvenir.

Jean-Loup Renault,
avec Jacques Harbonn
et David Téné

Couleurs et Super Famicom ?...



... un problème résolu par



... Hazardous Area



... et par une société britannique...

On nous prend pour des imbéciles ! Et vous aussi, par la même occasion. Ne vous laissez pas abuser par l'étiquette European Award, c'est complètement bidonné. On va sûrement vous affirmer que trente-trois magazines européens ont voté : une garantie, croirait-on ! Mais on ne vous dira pas que les cartes étaient truquées ! Lisez plutôt.

Scandale

Vous imaginez la perplexité des journalistes réunis officiellement pour décerner les prix des meilleurs logiciels européens, lorsqu'ils se voient présenter une liste déjà toute prête. Perplexité qui se transforme en stupéfaction quand ils apprennent que leur mission n'est que d'avaliser ladite liste. On se récrie unanimement, exigeant un nouveau vote, à plusieurs tours, s'il le faut. « *Impossible, la vidéo prévue pour accompagner la remise officielle des prix est déjà prête et il est trop tard pour la refaire.* » C'est alors une véritable révolte qui soulève l'ensemble de la presse européenne. Mais rien à faire, les organisateurs ne veulent absolument pas changer leur programme. Coup de force inadmissible pour *Tilt* qui se désolidarise tout à fait de cette mascarade. D'accord, *Lemmings* est le meilleur jeu de l'année. On veut bien accepter *Secret of Monkey Island* comme meilleur jeu de rôle/aventure. Mais comment ne pas se tordre de rire quand on voit la *Lynx* élue console de l'année, alors que la *Megadrive* fait un tabac et que la *Super Famicom* rallie tous les suffrages !

Il paraît que l'an prochain l'attribution des prix se fera de façon plus démocratique... Acceptons-en l'augure. En attendant, ne vous fiez pas aux European Awards 1991.

Le plus beau de l'histoire, c'est que, lors de la remise des prix, il n'y a pas eu de vidéo : elle est tombée en panne ! Jean-Loup Renault



Le gag de l'année

LA LISTE DES EUROPEAN AWARDS (JEUX)

Meilleure animation : *Dragon's Lair II : Time Warp*
Meilleur graphisme : *Shadow of the Beast II*
Meilleure sonorisation : *Shadow of the Beast II*
Meilleur jeu d'action : *Killing Game Show*
Meilleur jeu de rôle/aventure : *Secret of the Monkey Island*
Meilleur jeu de réflexion : *Klax*
Jeu le plus original : *Lemmings*
Meilleur emballage : *Ultima VI*
Meilleure simulation : *F-19 Stealth Fighter*
Meilleur éditeur : *Psygnosis*
Meilleur jeu de l'année : *Lemmings*
Meilleur jeu sur console : *Tetris (NES)*
Console de l'année : *Lynx*
Meilleur micro de l'année : *Amiga 500*



Mais, qui sait que la NEC PC Engine, aussi nommé Coregrafx, a été développée grâce à Hudson ?

Hudson Soft à toute vapeur

Connue avant tout pour ses développements matériels, la société nippone Hudson Software se tourne vers le prometteur marché européen. Rencontré à l'ECTS, le responsable du Marketing international, M. Shibata s'explique...

Ce mois-ci, *Tilt* vous propose de découvrir une société japonaise, Hudson Soft. Il s'agit d'un des plus importants éditeurs de ce pays et ses produits sont le plus souvent de qualité. D'autre part, cette société est intimement liée aux consoles NEC.

Monsieur Shibata, responsable de la division Marketing international, a accepté de répondre à quelques-unes de nos questions.

Tilt. Pouvez-vous résumer brièvement l'histoire du groupe Hudson ?

M. Shibata. La société a commencé par commercialiser, en 1973, des photographies artistiques. Mais, très rapidement, elle se mit à vendre des équipements de radioamateur. En 1978, Hudson se lance sur le marché des ludiciels.

T. D'où vient le nom d'Hudson ?

M. S. C'était le nom de la plus puissante locomotive à vapeur japonaise, la Hudson C62.

T. Quelles sont les principales activités de la société ?

M. S. Hudson comprend deux branches principales. La première s'occupe de développer des systèmes hard, essentiellement les cartouches spécifiques que l'on utilise pour la *PC Engine*, ainsi que des puces spécialisées (customs LSI). L'autre branche produit des logiciels.

T. Pouvez-vous nous parler un peu plus de ces cartes ?

M. S. Appelées ROM Cards, ou Bee Cards (l'abeille est le symbole de la société), ces petites cartes possèdent une mémoire, contenant des données et/ou un programme. Elles ne sont pas utilisées uniquement pour le jeu. Elles servent de mémoire de stockage à des appareils comme l'Atari Portfolio, aux imprimantes haut de gamme Kyocera ou encore aux périphériques réalisés par Hudson, comme un téléphone, un terminal de saisie...

T. Quelle est l'importance du département de production de logiciel ?

M. S. Il représentait, en 1989, 78 % des ventes d'Hudson. Alors que la branche semi-conducteurs faisait 16 % des ventes. En fait, il y a deux activités pour la production de programmes. Les jeux représentent 80 % des logiciels conçus et les applications professionnelles, 20 %.

T. Quelle est la taille du groupe Hudson ?

M. S. En terme de chiffre d'affaires, ce dernier était de 26 milliards de yens en 1988 et 42 en 1989. En terme de personnel, la société compte deux cent cinquante employés. Enfin, Hudson poursuit depuis quelques années une stratégie de développement international. C'est ainsi que sont apparus Mirai-Keikaku, spécialisé dans la recherche et développement de circuits intégrés, et Honey Bee Music Publishing contrôlant les droits et les licences se rattachant aux logiciels développés par le groupe. Hudson Soft USA est la branche américaine dont le but principal est la commercialisation des Bee Cards et des ludiciels. De plus, Hudson possède deux centres de commercialisation et de développement à Taiwan et à Hong Kong. Notre société devrait ouvrir, prochainement, un bureau de représentation en Europe.

T. Revenons aux jeux. Le dernier commercialisé par votre société proposait une cartouche un peu spéciale, n'est-ce pas ?

M. S. En effet. Il s'agit de la première RAM ROM Card. Cette Bee Card comprend une zone de mémoire alimentée par une pile qui permet de sauvegarder des informations. Pour *Populous* en l'occurrence, le joueur peut sauvegarder sa partie. Ces cartes sont un peu plus épaisses que les Bee Cards normales. Elles coûtent également une fois et demie plus cher. La pile sauvegarde les données pendant deux à trois mois.

Banana San (à gauche) et l'équipe d'Hudson Software.

T. Comment vos équipes de développement sont-elles organisées ?

M. S. Il y a un département d'ingénieurs-développeurs qui comprend soixante personnes. Le département des graphistes-designers occupe quarante-cinq personnes. Enfin, une vingtaine de personnes travaillent au département marketing-planning.

T. Tous vos programmeurs sont-ils salariés ?

M. S. La plupart le sont, mais nous faisons appel également à des indépendants. Les développeurs japonais sont généralement bien payés, davantage, en moyenne, que leurs homologues occidentaux. Certains sont de véritables stars.

T. Pouvez-vous nous fournir quelques informations sur l'état du marché des consoles au pays du Soleil Levant ?

M. S. Il y a environ trois millions de *PC Engine* et plus d'un million de *Megadrive* vendus. Le marché de ces deux consoles se stabilise. La console qui fait un malheur en ce moment est la *Super Famicom*. Plus d'un million sont déjà commercialisées. Et elles se vendent à la cadence de 250 à 300 000 par mois ! Le *Game Boy* s'est vendu à près de quatre millions d'exemplaires.

T. Qu'en est-il du CD-ROM ?

M. S. C'est une mémoire de masse qui connaît un très grand succès. Sur la *PC Engine*, il y a à peu près 500 000 lecteurs de CD-ROM vendus. L'intérêt de ce média est d'offrir plus de place pour des programmes plus importants, avec de meilleurs graphismes. D'autre part, il coûte moins cher à produire qu'une Bee Card, huit à dix fois moins cher. Hudson est présent tant sur le marché des ROM Cards, que celui des CD-ROM, puisque nous avons réalisé le système d'exploitation du CD-ROM de la *PC Engine*.

T. Quels sont les liens entre Hudson et NEC Home ?

M. S. Hudson a commencé à réaliser des programmes de jeu pour la NES (Nintendo Entertment System). Mais les capacités de la machine limitaient les jeux que nous pouvions développer. Aussi, nos ingénieurs ont réalisé des puces qui ont permis d'obtenir des jeux de bien meilleure qualité. Nous les avons proposées à NEC, qui a ainsi lancé la *PC Engine*. Hudson touche ainsi des royalties sur chaque vente de cette console. Le même scénario s'est reproduit avec la *Supergrafx*.

T. Quels sont les prochains programmes que vous allez développer ?

M. S. Nous avons beaucoup de projets (NDLR : Nihon no Tilt vous en parle chaque mois) en développement pour la *PC Engine*, la *Supergrafx*, la *NES* et le *Game Boy*. De plus, nous allons réalisé un jeu d'arcade pour la *Super Famicom*, mais je ne peux pas vous en dire plus maintenant.

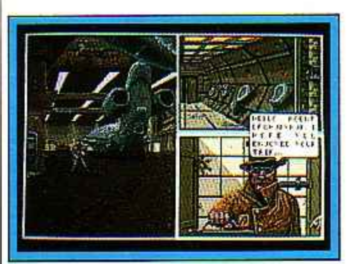
Propos recueillis par Banana San

CDTV : il est là !

Présenté par Commodore comme produit de nouvelle génération, le CDTV est enfin commercialisé aux Etats-Unis, et annoncé officiellement en France. Pratiquement un an après sa première apparition, la machine se veut accessible à tous et prétend démocratiser la micro. Parviendra-t-elle à éviter les embûches et à s'imposer ?

Annoncé à grand renfort de campagne médiatique à l'occasion du CES de Las Vegas, il y a environ six mois, le Commodore Dynamic Total Vision est désormais officiellement commercialisé. Depuis le 19 avril 1991, les Américains peuvent se le procurer moyennant quelque 999 billets verts. Enfin, pas tous, puisque la machine n'est distribuée pour le moment que dans un nombre limité de villes : Los Angeles, San Francisco, San Jose, Sacramento et Chicago. Sont prévues pour la suite, New York, Atlanta, Dallas puis le reste du territoire, grosso modo en même temps que le lancement en Grande-Bretagne et dans certains autres pays de la vieille Europe.

Les Français devront, pour leur part, patienter encore un peu puisque, contrairement aux informations venues des Etats-Unis qui indiquaient une commercialisation chez nous en mai, le CDTV ne devrait arriver que courant juin. Selon Commodore France, ce retard est dû à la francisation des applications livrées avec la machine. Le CDTV, sorte de console d'interactivité, est destiné à un large public, le français doit donc être utilisé pour un grand nombre d'applications. Or, la mise en œuvre de produits sur CD avant duplication prend du temps.



BAT (Ubi Soft),

Rappelons en tout cas que cette nouvelle machine devrait être proposée aux alentours de 6 000 F avec cinq applications.



D'un design très proche de celui d'un simple lecteur de CD, le CDTV ne dépare pas entre amplificateur et magnétoscope. Normal, il se veut le lien entre la chaîne audio et la vidéo.



Falcon (Microprose),

Mais ceci ne répond pas à la question que se posent nombre de personnes : quelles sont les chances de succès du CDTV ?

AUTOPSIE DE LA MACHINE

Quand un amateur lit la fiche technique du CDTV et quand il jette un coup d'œil sur la version finale, un doute s'imisce dans son esprit. Le CDTV ne serait-il qu'un *Amiga* recarrossé avec un CD ROM en standard ?

La machine est architecturée autour d'un processeur 68000 de Motorola, comme l'*Amiga* bien entendu. Il est ici cadencé à 7,09 MHz en version Pal. La version américaine offre une vitesse d'horloge légèrement différente. Outre les classiques coprocesseurs de l'*Amiga*, le CDTV dispose de 1 Mo de mémoire vive – contre 512 ko pour l'*Amiga 500*. De plus une bonne part est de type chip-Ram, preuve qu'on a utilisé pour le CDTV la génération de circuits développés pour les *Amiga 2000*. A noter également la présence de 512 ko de Rom, c'est-à-dire deux fois plus que sur un *Amiga 500*.

La version 1.3 du système est ici implantée avec divers perfectionnements, notamment au niveau de l'interface utilisateur et des routines de compression/décompression temps réel.

En ce qui concerne les interfaces, on se retrouve bien évidemment en terrain connu : interfaces parallèle et série, connecteur d'extension, destiné à recevoir un lecteur de disquettes de type *Amiga*, etc.

S'y ajoutent des prises permettant de relier directement le CDTV à une chaîne haute fidélité. Normal, le petit dernier de Commodore fait aussi office de lecteur de *compact discs*...

Mais revenons aux performances. Côté graphisme, la machine offre une palette de 4 096 teintes et peut afficher en version NTSC un maximum de 400 lignes, un peu plus pour le modèle Pal. Côté sons, les 4 canaux de 9 voies sont présents, mais il est possible de restituer de la musique et des bruitages digitalisés grâce au CD utilisé, rappelons-le, en tant que mémoire de masse. Et quelle mémoire de masse! Pensez donc, il est possible de stocker environ 600 Mo sur un disque, à comparer avec les 880 ko des disquettes 3 pouces et demi de l'*Amiga*. Cela laisse de la marge, non ? Inconvénient : il n'est pas possible d'écrire sur le CD. Ainsi, pour assurer la sauvegarde d'une position de jeu, par exemple, on est obligé d'en passer par des systèmes plus classiques. D'un autre côté, l'avantage de ce principe apparaît évident pour les éditeurs, car avec ce système, le mot de piratage est rayé du vocabulaire courant...

En fait, la grande différence entre le CDTV et l'*Amiga* réside, outre le lecteur de CD, dans l'accès global au système. En effet, tous les périphériques de saisie sont infrarouges. L'utilisateur commande ses applications du fond de son fauteuil. Certes, le principe n'est pas nouveau – cf. *PC Junior*, *Excelvision EXL 100* –, mais il semble ici véritablement au point.

Pour en terminer avec les détails techniques, rassurons les actuels



Battle Chess (Interplay), ainsi que les autres programmes accompagnant le CDTV, sont souvent des hits sur Amiga.

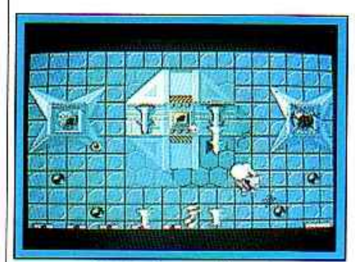
possesseurs d'*Amiga 500*. Très rapidement, une extension destinée à ces machines, l'A 690, sera proposée pour moins de 4 000 F. Comparable dans son principe au disque dur A 590, ce boîtier, intégrant un lecteur de CD, permet de transformer son *Amiga 500* en machine compatible CDTV, l'infrarouge en moins. Et le tout pour un coût extrêmement voisin de celui du CDTV. Saluons donc au passage cette faculté d'évolution donnée aux possesseurs d'*Amiga 500* qui, contrairement aux habitudes, pourront évoluer vers le haut !

LE PROBLÈME DU SOFT

La rengaine est désormais connue : qui dit nouvelle machine, dit absence de logiciels. Sans applications, un ordinateur quel qu'il soit est condamné et que le CDTV soit nommé ordinateur, console d'interactivité ou lecteur multimédia ne change rien à l'affaire. En matière de programmes, le CDTV n'est d'ores et déjà pas orphelin. Il peut, en effet, lire les *compact discs* musicaux ainsi que les CD +G, encore peu connus en Europe. Ce standard permet l'affichage à l'écran d'images fixes en rapport avec le son : partition, texte de la chanson ou pochette de disque. Hélas, tout est immobile d'où le troisième format de disque acceptable par le petit dernier de Commodore : le format CDTV, tout simplement.

Celui-ci est constitué de trois éléments de base : sons, graphismes et données informatiques, permettant de savoir que faire des deux autres éléments. Bien entendu, compte tenu des points communs entre CDTV et *Amiga*, les données sont tout à fait comparables. C'est pourquoi nombre d'applications annoncées sont produites par des éditeurs bien connus sur 16/32 bits. Cela explique aussi que les premiers logiciels CDTV soient en fait des versions améliorées de programmes existant déjà sur *Amiga*.

Côté prévisions, pas moins d'une cinquantaine d'applications sont planifiées d'ici le mois de septembre 1991. Actuellement, seule une vingtaine semble en passe de véritable finition mais, en la matière, les choses peuvent aller très vite. Du reste, Commodore pense que d'ici la fin de l'année environ cent logiciels seront réalisés. Optimiste ? Pas sûr, mais la qualité sera-t-elle au rendez-vous ?



Battle Storm (Titus).

LES PREMIERS PRODUITS

Produit sur CDTV ne signifie pas forcément jeu, comme l'ont découvert les visiteurs du salon The World of Amiga de New York où, début mars, le CDTV a été officiellement annoncé. Ainsi, sont programmés divers produits de type encyclopédie.

La société Animated Pixels lance ainsi *The Illustrated Holly Bible* ou les Saints Ecrits version XXe siècle ainsi que *The Complete Works of Shakespeare*, recueil des textes d'un des rares auteurs classiques anglo-saxons connus en France. Chez Applied Optical Media, signalons le *World Vista Atlas* et chez Xiphias, deux ouvrages de référence que sont *Time Table of Science and Innovation, Time Table of Business Politics and Media* ainsi que *The New Basics Electronic Cookbook* qui propose diverses recettes de cuisine. Pour sa part, la CDTV Publishing, société pratiquement inconnue, nous gratifie d'un *Music Maker* et de toute une série de *Gardenfax* qui permettent de tout savoir sur les plantes d'intérieur ou d'extérieur, les fruits et légumes, etc.

Côté éducatif, le CDTV séduit. Ainsi une bonne dizaine de titres est prévue. Chez Virgin, on trouve *North Polar Expedition* ; chez Jeriko, *LTV English ; et Database* propose le fameux *Fun School 3*.

Viennent ensuite les jeux, fort bien représentés : ils constituent malgré tout la catégorie la plus importante du catalogue. On trouve *Battle Chess* d'Interplay, *Sherlock Holmes* d'Icom, *Defender of the Crown* de... CDTV Publishing. A noter aussi *Xenon II* de Mirrorsoft, le récent *Battlestorm* de Titus, ainsi que *BAT, Unreal* et *Pro Tennis Tour II* d'Ubi Soft et *Wrath of the Demon* d'Empire.

Pour la petite histoire, sachez que ce dernier comporte 600 écrans, plus de 100 monstres, des images avec une centaine de couleurs à l'écran mais seulement 3 Mo de graphisme. Dire qu'un CD en offre 600 !

Pour en terminer, notez que le prix moyen d'un logiciel CDTV est situé aux alentours de 45 dollars (un peu moins de 300 F). Piratage ou pas, le prix du logiciel reste donc le même. C'est d'ailleurs un des points faibles du CDTV : les programmes sont aussi coûteux que sur micro. Certes, il offre des « plus », mais pas suffisamment. La première génération de programmes CDTV est directement inspirée de ce que l'on trouve sur *Amiga*, avec quelques ravalements de façade comme une bande sonore plus importante ou une plus grande quantité de scènes.

Il est clair que les applications en passe de finalisation déçoivent souvent les pros de la micro. Se sont-ils fait des illusions sur une machine qui n'est en fait qu'un *Amiga*, ou les développeurs ont-ils limité leurs efforts, peu certains des retombées de produits sur CDTV ? Le CDI arrive dans six mois au Japon et aux Etats-Unis. Et la guerre entre ces deux machines sera totale.



La face arrière du boîtier dispose d'un nombre important de connecteurs. Outre les prises typiquement informatiques, il offre diverses possibilités de connexions audio et vidéo.

LA COURSE CONTRE LA MONTRE

Le retard du CDTV par rapport aux dates annoncées est assez logique pour une machine de ce genre. On ne sait en effet pas trop quel est son avenir, ni quel est son marché. Les pontes de Commodore ont dû plancher longuement avant de définir un mode de distribution correspondant à ce produit qui se veut plus vidéo que micro – d'où son design chaîne hi-fi, du reste. Le problème est que ce contretemps limite l'avance que peut prendre Commodore face aux produits que lanceront Philips et ses sbires nippons. En fait, six mois d'avance seulement aux Etats-Unis. C'est court, très court. La machine est certes moins coûteuse – tablons sur une différence de prix de l'ordre des 2 000 F –, mais aussi bien moins performante notamment en ce qui concerne l'animation et la gestion du son en temps réel lors d'accès de longue durée au compact. Ces détails influeront-ils sur le marché ? L'aspect technique a un impact sur les spécialistes, les fanas, mais peu sur le grand public. Dans ce cas, la notoriété de la marque joue beaucoup. Tout le monde connaît Philips ou Sony. Qui connaît Commodore ?

Mathieu Brisou

L'aventure au bout de la rue

Lancée à grand renfort de publicité, la Planète magique a connu une éclipse d'un an. Cet espace de jeu est à nouveau ouvert après avoir été réorganisé et en partie repensé. Ce « centre ludique » d'un genre très différent, placé au cœur de Paris, est basé sur le principe de l'interactivité et accueille petits et grands dans des décors étonnants.

Réouverture de la Planète magique après une première inauguration suivie très rapidement d'un an de fermeture. Cette fois, tout fonctionne : 11 000 m² couverts, réservés aux enfants, dans le centre de Paris, un espace de loisirs qui n'a rien à voir avec les autres parcs d'attractions. Ici, on vit des « histoires dont vous êtes le héros », et ce héros ressemble plus à Indiana Jones qu'à Mickey. En entrant, il faut se procurer le sésame obligatoire pour toutes les activités. C'est une carte magnétique, genre carte bancaire, que l'on approvisionne en unités nommées « gadgets » : 50 F ou 100 F de crédit à verser au départ,chaque gadget ayant une valeur de 10 F. On place la carte dans un automate avant chaque attraction dont le coût est débité. A la fin du jeu de nouveaux gadgets sont crédités selon le nombre de points obtenus. Et maintenant, roulez jeunesse ! Pour un gadget, l'aventurier prend une navette spatiale. Feu : quatorze secondes pour parvenir au septième étage de la Planète magique. On a tout juste le temps de voir le rail vertical, de sentir son estomac se contracter légèrement. On y est !

En avant pour les Cités d'or où deux équipiers doivent accéder à la Salle du trésor des Incas en une dizaine de minutes. Sept épreuves, sept salles à traverser ; une voix sert de guide et donne les indications. Il faut identifier, sur un mur, les sept portraits identiques de Quetzalcoatl, le plus populaire des dieux mexicains. Là, on doit diriger un faisceau de lumière d'une statue à une autre. Dans une autre salle, c'est un accord d'orgue que l'on doit reconstituer. Ailleurs, il faut trouver son chemin en marchant sur certaines dalles. Au cours de cette aventure, on circule dans les souterrains d'une pyramide. Les portes qui s'ouvrent juste le temps de votre passage, ont la lourdeur des pierres taillées des constructions précolombiennes, les escaliers sont étroits et abrupts, la pénombre règne, bref, on s'y croit !


Talisman : une quête dans la plus pure tradition de la chevalerie.

Au niveau 6, la quête de Talisman dans laquelle deux équipiers – un guerrier armé d'une arbalète laser et un magicien muni d'un sceptre – suivent les indications de la fée Viviane et doivent délivrer les chevaliers de la lumière capturés par le prince noir. Ici, il faut tirer entre les yeux rouges des ennemis ou renvoyer à l'aide du miroir du sceptre les rayons maléfiques qui jaillissent du plafond. Suivant un rayon vert, on découvre le royaume mystérieux du prince en traversant des souterrains sombres...

Encore des énigmes à résoudre dans la Machine à voyager dans le temps. Le joueur est propulsé à différentes époques : celle de l'Egypte ancienne, de la Grèce antique ou encore de la bataille de Valmy et autres. C'est un ascenseur qui vous y emporte et l'ordinateur central « choisit » le cadre de votre mission.

Une expérience différente des précédentes, celle de l'Apesentaria. Neuf fauteuils circulent le long d'un rail haut perché. Des manettes placées sur les accoudoirs permettent de monter, descendre, tourner et pencher le siège. L'idée est de recréer les conditions dans lesquelles évoluent les cosmonautes. Les fauteuils s'arrêtent tour à tour devant six jeux vidéo consistant, par exemple, à casser le plus possible de météorites ou à établir des communications avec la Terre en émettant des rayons à partir d'une base spatiale. Le joueur dispose, en guise de joystick, d'une boule fixée au siège, les commandes se faisant par infrarouges. Pour gagner des gadgets, il faut atteindre le score de 10 000 points et peu de joueurs y parviennent.

D'autres émotions ? Rendez-vous à Ouragan. Une petite pièce, deux rangées de sièges munis de ceintures, une scène encombrée de cornues, robots, horloges parlantes, une machine avec le bouton rouge qui commande la fin du monde... vous êtes chez le professeur Hurricane. En son absence, des intrus appuient évidemment sur le bouton rouge, tout bascule, l'effet est saisissant, on a la sensation d'être la tête en bas. Les plus jeunes sortent en se tenant le ventre...

Plus calme, l'espace Barbie, tout rose comme il se doit, propose un jeu interactif sur micro : il faut choisir l'habillement de la poupée star en tenant compte du but de ses sorties. *Big success* auprès des... petites filles comme on peut s'y attendre.

Non loin de là, le « vidéo maquillage » conçu à l'origine pour les femmes et plutôt utilisé par les enfants. Une caméra transmet sur un écran l'image du candidat. Une animatrice maquille ensuite le visage sur l'écran avec un stylo optique, en se servant du logiciel *Lookmaker*. Après cela, tirage d'une photo.

Autre photo souvenir : le visiteur

LE POINT DE VUE DE SAMUEL, 13 ANS

J'ai aimé :
– le bâtiment bien rénové et, en plus, au centre de Paris ;
– de très beaux décors, surtout la reconstitution d'un village mexicain ;
– les animateurs sympas et prêts à nous aider ;
– le fonctionnement (spirale, jeux) original et facile à comprendre ;
– le système de la carte ;
– de bonnes idées de jeux, surtout pour les plus petits ;
– la variété des jeux : en rapport avec l'espace, les pyramides, etc. ;
– les jeux d'arcade.

Je n'ai pas aimé :
– les jeux sont trop courts (huit minutes) et pas assez expliqués, si bien que lorsqu'on joue pour la première fois on ne comprend pas bien et il faut rejouer si on veut avoir une chance de gagner ;
– les activités sont un peu trop chères parce qu'avec 50 F au départ on pense qu'on a 5 gadgets à 10 F, donc qu'on peut faire 5 jeux mais presque toutes les attractions coûtent 2 gadgets ;
– les missions à accomplir dans les Cités d'or ou Talisman sont trop simples.

ET LA TECHNIQUE DANS TOUT ÇA ?

Dans les coulisses, loin des portes qui ne s'ouvrent que pour laisser passer un aventurier en action, loin des automates de rechargement des cartes, un système informatique de taille. La structure, au dire de Frédéric Miens, un des concepteurs de la Planète, ressemble à celle du système nerveux humain : un ordinateur Tandem, le « cerveau », est lié à deux centres nerveux d'où partent des câbles, sortes de nerfs, qui aboutissent aux concentrateurs et aux automates. Dans ce réseau, les éléments sont interconnectés et doublés, ce qui élimine les risques de panne. Les récepteurs de ce système sont les automates. L'émetteur est la fameuse carte dont on est muni dès l'entrée, dotée de pistes Hico et ayant la qualité de ne pas se démagnétiser, qualité indispensable vu les champs électromagnétiques qui circulent. En arrivant dans la Planète, on reçoit une carte créditée du nombre de « gadgets » correspondant à la somme d'argent que l'on verse. On sélectionne la langue (parmi quatre) dans laquelle on veut recevoir les instructions tout au long de la visite, y compris les commentaires propres à chaque jeu. Préalablement à toute activité, on place la carte dans un automate qui vérifie son existence dans la base et le nombre de crédits avant de donner l'autorisation de jeu et de décompter le coût de l'attraction. Le solde est également enregistré et l'ordre de démarrage du jeu est alors lancé par un ordinateur auxiliaire, un Vax. Les automates programmables prennent le relais et commandent, selon un timing défini une fois pour toutes, le son, la lumière, les ouvertures de portes, etc. A la fin de l'activité, le Vax transmet à l'ordinateur central le score et éventuellement le gain obtenu par le joueur. La carte est alors placée dans l'automate de gain qui la crédite des unités acquises ou transmet au joueur ce message : *« Rien pour toi, rejoue une autre fois. »*
Par ailleurs, chaque espace est équipé de moniteurs de contrôle. Par exemple, pour les Cités d'or, où le joueur se déplace à travers sept salles, sept écrans sont allumés en permanence et permettent de voir ce qui se passe dans chaque salle. Il y a aussi un dispositif d'ouverture manuelle des portes ainsi qu'un micro qui donne à l'animateur la possibilité de conseiller ou de rassurer un pauvre aventurier qui n'est pas sorti assez vite ou ne sait plus que faire. Le système des cartes transforme aussi l'ordinateur central en une banque de statistiques renseignant sur la fréquentation des attractions et sur l'âge et la nationalité de la clientèle. La réalisation de ce système est due à Money Data, pour les automates, et à SG2, pour les programmes des ordinateurs, sans oublier le travail d'une équipe qui teste et entretient les installations et étudie d'autres attractions.


Découvrez l'univers des Incas avec les Cités d'or.

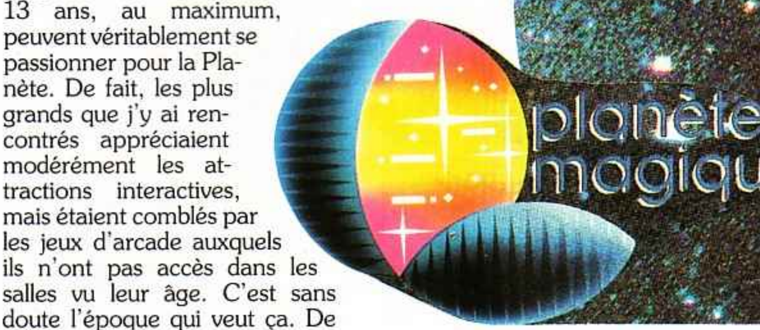
et Gaston Lagaffe dans le bureau de ce dernier ou encore Yoko Tsuno dans son vaisseau, Papyrus dans sa pyramide ou les Tuniques bleues. L'appareil photo, relié à une imprimante, se déclenche à l'improviste. En passant par la spirale qui relie les sept étages de la Planète, on traverse une caverne de sucre, un couloir tapissé de composants électroniques, l'intérieur d'un sous-marin.
Petite halte devant le serpent holographique : on arrive aux aires de jeux d'arcade. Au programme, des bornes de toute sorte, équipées de fauteuils articulés en métal qui ont l'air de machines d'un autre temps ou de sièges de formule 1, de navette, que sais-je encore...
Le joueur accède à *Operation Thunderbold, After Burner, Combatribes, Top Speed* et autres hits. Retour dans les couloirs, un grand écran où passent des dessins animés, une fourmi articulée entourée de petites créatures en mouvement, qui chante que « la Planète magique, c'est magique »...
Impossible de tout citer, il y aura toujours un robot que je n'ai pas remarqué dans un coin, et c'est bien par hasard que j'ai levé la tête et vu une paire de claquettes qui dansaient toutes seules au plafond.

Une photo souvenir prise sur le vif.



PLUS DE REFLEXES QUE DE REFLEXION

Alors, magique, magnifique, fantastique, la Planète ? Oui sans hésiter pour les décors, l'invention, la performance technique, l'accueil... Le point noir, à mon avis, réside dans la nature des activités : si les réflexes sont mis à l'épreuve, je regrette que la réflexion ou l'imagination (côté visiteurs) soient laissées pour compte. L'intérêt des attractions s'en trouve limité, et c'est dommage. Seuls les enfants de 8 à 13 ans, au maximum, peuvent véritablement se passionner pour la Planète. De fait, les plus grands que j'y ai rencontrés appréciaient modérément les attractions interactives, mais étaient comblés par les jeux d'arcade auxquels ils n'ont pas accès dans les salles vu leur âge. C'est sans doute l'époque qui veut ça. De mon temps... Pour conclure, quelques renseignements pratiques. La Planète magique est située 3 bis rue Papin, dans le troisième arrondissement, à Paris. Enfin le tarif de base s'établit à 50 ou 100 F selon la somme dont on crédite la carte magnétique à l'entrée du centre de loisirs.
Signalons enfin que la Planète est ouverte de 10 à 19 heures les mercredi, samedi et dimanche, ainsi que de 13 à 19 heures les jeudi et vendredi. Isabelle Moatti



Art et informatique, amis ou ennemis ?

D'abord ennemis, ensuite amis et peut-être amants aujourd'hui ? Pour le plus grand plaisir de tous nos sens, art et informatique ont récemment mis au monde une nouvelle génération d'œuvres plastiques, ludiques, captivantes, intrigantes.

Exemple de travail sur le visage et les textures.

Reprenons les choses à leur commencement. Depuis qu'elle existe, l'informatique s'est toujours évertuée à « contaminer » le plus de domaines possibles, tous très différents les uns des autres. Gestion, enseignement, biologie, médecine, sciences en général et même loisirs ont ainsi connu les affres du binaire. Un beau jour, ce fut le tour de l'art. Désormais, la souris remplace le crayon, l'écran se substitue au papier. Adieu pinceaux, gouaches, toiles, ciseaux... On ne parle plus qu'en termes d'ordinateurs, de logiciels, de palettes graphiques. Révolu l'âge de pierre, le temps du marteau et du burin. Le spectateur ne se contente plus d'admirer, de contempler l'œuvre passivement. L'interaction étant de mise, il dialogue avec celle-ci et participe ainsi à sa construction et à son évolution.
Les expositions mettant en scène de telles œuvres – ces « curiosités » – sont encore rares. Saluons celle qui s'est déroulée en octobre 1990 à Saint-Denis, en région parisienne, intitulée Artifices, art à l'ordinateur : invention, simulation.

Une ville qu'on peut lire en la parcourant ?

C'est *The Legible City*. Pour ce faire, une bicyclette est fixée devant un gigantesque écran. Un choix est proposé entre Amsterdam et New York. Les immeubles de ces villes ont été remplacés par des mots modélisés en trois dimensions, proportionnellement à la taille des bâtiments. Les mots forment des phrases, les phrases de courtes fictions. Voilà pour les données initiales. Le spectateur enfourche le vélo et pédale. Tout naturellement, le décor défile, les mots se succèdent, suivant la vitesse à laquelle on roule et la direction prise. Un coup de guidon trop brusque ? Boom, dans un « mur » ! On traverse la lettre, mais sans dégât. Surprenant. Chaque spectateur est donc libre de choisir une ville et d'y découvrir de petites histoires au fil de sa promenade.



The Legible City : une cité virtuelle constituée de mots...

Ces parcours littéraires dans un monde totalement virtuel sont possibles grâce au logiciel de Gideon May, tournant sur un Silicon Graphics Iris 4D/20TG. Chaque information reçue par le vélo – mouvements du guidon, pédales actionnées – est transmise à l'ordinateur qui calcule en temps réel le nouveau décor. L'image est ensuite projetée sur un écran géant par l'intermédiaire d'un vidéoprojecteur. L'impression de pénétrer au cœur de la ville est ainsi bien réelle.
Dans le même ordre d'idées, Je sème à tout vent d'E. Couchot, M. Bret, M.H. Tramus montre, sur un écran noir, une plume, aérienne, mobile. On s'approche, on souffle doucement, elle frémit. Un peu plus fort, elle se soulève délicatement ; encore plus fort, elle s'envole. Faire voler une plume de synthèse, comment est-ce possible ? C'est très simple, et pourtant il fallait y penser. Au bas de l'écran, un capteur de pression.
Quand le spectateur souffle, le capteur perçoit un changement de température proportionnel à l'intensité du souffle. L'information est enregistrée et permet de calculer, toujours en temps réel, la trajectoire de la plume sur l'écran. Tout cela paraît enfantin et, cependant, surprend par son côté magique.
Signalons aussi les travaux d'A. Luciani de l'ACROE. Des billes et des bulles virtuelles réagissent directement au geste d'un manipulateur qui en perçoit tactilement la réaction. Elles se comportent selon des lois physiques, rebondissent, interagissent, se déforment, émettent des sons. Tous les sens des spectateurs sont comblés. Enfin, il touche, voit, entend et même souffle, pédale. Qui aurait pu l'imaginer ?
The Legible City était montrée pour la première fois en France lors d'Artifices. Elle continue actuellement son tour du monde (elle était exposée à Francfort, dans le cadre d'un salon consacré aux nouveaux médias). Nous guettons déjà avec impatience son retour dans l'Hexagone.

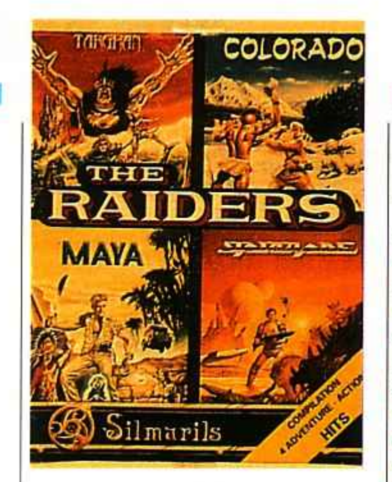
1991 : A vous d'essayer !

D'autres installations, tout aussi intéressantes, basées sur la plume, gestes et mouvements sont souvent exposées à Paris. On a pu voir certaines créations lors de Passages de l'image au Centre Georges-Pompidou, en janvier 1991. Actuellement, à La Villette dans le secteur Explora, des documents vidéo de toutes ces expériences, ainsi que de nombreux chef-d'œuvres de l'image de synthèse peuvent être visionnés. Et que les curieux se rassurent, l'année 1991 leur réserve bien des surprises. Au mois d'octobre, toujours à la Cité des sciences et de l'industrie, une exposition intitulée Machines à communiquer permettra de faire voler la plume virtuelle d'E. Couchot, et d'essayer d'autres installations interactives comme, par exemple, de nouvelles œuvres de J. Shaw et le Vidéoplace de Myron Krueger : l'image du visiteur est perçue et analysée par une caméra vidéo avant d'être intégrée dans un monde graphique imaginaire dans lequel l'artiste compose les relations de cause à effet. Le rendez-vous est pris ? Ce sera le moment ou jamais de concilier art et jeu, ou simplement de découvrir ce nouveau courant.
Signalons cependant que la rareté de ces expositions est due avant tout au coût élevé des installations interactives. Pour rendre la ville de J. Shaw lisible pendant un petit mois, il faut compter, seulement pour les installations matérielles, près de 50 000 francs. Cette somme se partage entre la location de l'ordinateur et celle du vidéoprojecteur. Tous ces zéros donnent à réfléchir. Espérons toutefois que ces chiffres ne nous priveront pas de ces œuvres d'art un peu spéciales mais tellement fascinantes.

Virginie Guilminot

Compilations : ça carbure !

Décidément, tous les éditeurs semblent touchés par la mode de la compilation. Une nouvelle tendance semble se confirmer : la thématisation des compils. A vos manettes !



C'est le mois des super compils ! Silmarils nous propose sa première compilation : *The Raiders*. Elle comporte quatre bons jeux d'arcade/aventure dont l'excellent *Targhan*. Les autres sont *Maya* (aventure graphique avec phases de combat et de conduite), *Colorado* (cherchez une mine d'or) ainsi que *Starblade* (une aventure spatiale). Tous ces jeux sont en français, bien réalisés et très intéressants. On peut acheter les yeux fermés sur *ST*, *Amiga* et *PC* (prix : C).

Psygnosis nous a aussi concocté une compilation détonante. *Monster Pack* comprend *Shadow of the Beast, Infestation* et *Nitro*, respectivement beat-them-up/aventure, aventure 3D dans un complexe infesté d'aliens et course de voitures genre *Supersprint*. Ce ne sont pas les meilleurs jeux Psygnosis (la version *ST* de *Shadow of the Beast* est franchement ratée), mais ils sont tout de même très bons. Cette compilation est disponible sur *ST* et *Amiga*, à un prix non communiqué.

Le meilleur pour la fin avec *Planete Aventure* d'Ubi Soft. Cette compilation comprend *Indiana Jones III Aventure (Indy & the Last Cruisade), Maniac Mansion, Explora II* et *Les Portes du temps*. Les deux premiers sont absolument géniaux et, de surcroît, intégralement traduits en français ! *Explora II* est un classique, même s'il date un peu. Le dernier est lui aussi très bon. Cette compilation, tout simplement indispensable, existe sur *ST, Amiga* et *PC* (prix : respectivement C, C et D).

Poursuivons avec *Asphalt Hurlant* pour *PC* est, comme son nom l'indique, une compilation automobile qui comporte notamment *Stunt Car* (testé dans le n° 70), un classique des compilations Ubi. C'est un très bon jeu, mais quand même ! Viennent ensuite *Ferrari Formula One* (n° 74), une course de F1 assez agréable mais sans plus, ainsi que *Lombart Rallye*, une épreuve de rallye plutôt médiocre. S'y adjoignent pour la version 5' 1/4 l'excellent *Test Drive* et pour la version 3' 1/2 *Chicago 90* qui est moins intéressant (prix C).

La compilation *Les Astucieux* pour *ST* et *Amiga*, au même prix, est nettement plus intéressante. Elle est composée de *Super WonderBoy in MonsterLand* (n° 73), un arcade/aventure absolument génial, *Sir Fred* (n° 79), un peu moins bon. *Tetris, Twin World* (n° 74) et *Puffy's Saga* (idem). Ce dernier est très réussi sur *Amiga*, moins sur *ST*.

Jean-Loup Jovanovic



Pour un prix d'ami, le pack de Psygnosis propose divers hits.



Super Wonderboy in Monsterland est présent dans la compil Les Astucieux.



On le sait, le C64 est en train de vivre une seconde jeunesse notamment en Europe de l'Est. Résultat : les ventes de softs pour cette machine augmentent et des éditeurs proposent même de nouveaux produits à l'image de Saracen Paint. Ce programme de création graphique dispose d'un nombre impressionnant de fonctions et d'une interface conviviale.



ÇA BOUGE CHEZ COMMODORE

Commodore France se réorganise et crée même une première. En effet, une agence régionale s'installe à Lyon. Ayant en charge les contacts avec les réseaux de vente du sud de la France, cette structure de 200 m² carrés est, en fait, un point de rencontre pour les éditeurs, distributeurs, grands comptes, etc. Démonstrations, informations et formations sont donc au programme. Côté humain, signalons tout d'abord le départ de Benjamin Phister pour les Etats-Unis. Son poste de directeur technique échoit à Roger Dufour. Deux nouveaux postes sont créés afin de le seconder. Pour sa part, Gilles Mendel - passé directeur général adjoint - conserve la direction du service commercial, qui se voit renforcé avec notamment la création de deux postes de directeur des ventes occupés par Thierry Mauger et Fabrice Pellegrin. Un département grands comptes, animé par Denis Coquet et situé à Infomart, est inauguré. La direction des relations extérieures est confiée à Laurence Constant, et publicité et promotion, à Catherine Hervier.

Mathieu Brisou

Joysticks en stock

Pour l'amateur de shoot-them-up et autres beat-them-all, le joystick est un élément essentiel. De nouveaux modèles arrivent sans cesse. Nous faisons le point sur les plus récents.



Le Sting Ray.

Filiale de Spectravideo (autrefois connue pour ses Quickshot et à présent pour ses Quickjoy), la société britannique Logic3 conçoit, fabrique et commercialise des joysticks d'un design plutôt étonnant. Tout d'abord, le Sting Ray ressemble au Navigator de Konix, non seulement par la forme mais aussi par la couleur : bleue. Doté de microswitchs, il s'avère de très bonne qualité, même après plusieurs minutes de jeu. Sa forme symétrique le rend utilisable aussi bien par les droitiers que par les gauchers. Il existe pour *CPC, ST, Amiga, Nintendo, Sega* (prix : C).
Un autre modèle, le Manta Ray, devrait faire son apparition au moment où vous lirez ces lignes. Egalement de couleur bleue, il a la forme d'une grosse pomme de terre munie de trois boutons rouges et d'un levier noir. Si les boutons répondent parfaitement bien, l'impressionnante grosseur de l'animal (il s'agit d'une manta, ne l'oublions pas !) fatiguent les muscles de la main après cinq minutes de jeu. A déconseiller donc pour les shoot-them-up interminables, ainsi qu'aux gauchers (prix : B).



Le Manta Ray.



Le Fast Winner Turbo II.

Le Fast Winner Turbo II est un joystick costaud pour *Nintendo* ou *Sega*. Il est muni d'un *autofire* et s'avère assez pratique à l'usage. Les boutons de feu sont accessibles par le pouce et l'index et il convient aussi bien aux droitiers qu'aux gauchers. Un petit reproche cependant : la finition du bouton d'index laisse à désirer et peut irriter après de longues heures de jeu. Mais le prix compense ce petit défaut (prix : B).
Dynamics, célèbre pour ses Competition Pro, propose le modèle *Megadrive*. Ce *joypad* remplace avantageusement celui d'origine. Des boutons *turbo* et *slow* permettent de jouer sur la vitesse de tir (prix : C).
Enfin, signalons, pour le bonheur des utilisateurs de joysticks de tout poil, que ces manettes sont importées en France par la société Guillemot International.

David Téné



En français dans le texte

Ensemble, l'environnement graphique de Geoworks est enfin disponible en français. Nous vous avons déjà présenté dans ces colonnes ses fenêtres multiples, ses menus détachables et ses polices vectorielles à l'affichage ultrarapide. La plus grosse lacune, l'absence des minuscules accentuées, est maintenant comblée et ce programme va enfin pouvoir servir à quelque chose. Cependant, malgré ses qualités, *Ensemble* n'est en aucun cas utilisable dans un environnement professionnel.
Ses lacunes restent en effet éliminatoires : pas de fonction recherche-remplacement dans le traitement de texte, pas de grille dans le programme de dessin vectoriel...
De nombreuses applications sont attendues sous cet environnement. Il ne nous reste qu'à espérer ! Jean-Loup Jovanovic

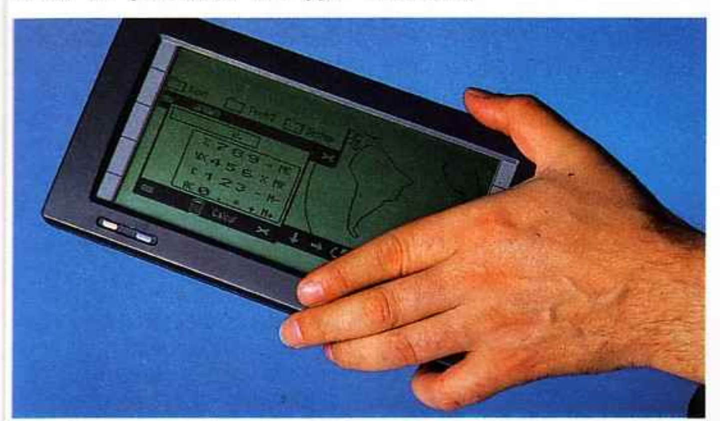
Apple : du II au Mac

Sorte de tradition depuis désormais bientôt sept ans, Apple France organise la fameuse Apple Expo. Réservée à l'univers de la marque à la pomme, ce salon est l'un des plus importants du genre en Europe.
Mais visiblement, cela ne suffit plus. Pour la première fois, Apple Expo se décentralise. En effet, Marseille a accueilli du 11 au 13 avril 1991 la première Apple Expo Marseille. Le Hall 3 du parc Chanot a ainsi rassemblé une quarantaine d'exposants sur environ 6 000 m². Toutefois, les foules ne semblent pas s'être déplacées. Serait-ce dû au manque de publicité pour cette exposition ? L'avenir le dira mais en tout cas Apple en tirera sûrement les conclusions.
La première d'entre elles concerne les *Apple* II. La firme propose aux possesseurs de cette machine d'évoluer vers l'univers *Macintosh*, grâce à une reprise de 5 000 F sur leur *Apple II* ou *Apple III*. Il est ainsi possible de se procurer un *Mac LC* avec écran couleur pour un peu moins de 120 00 F TTC. Alléchant, non ? Attention cependant, cette offre n'est valable que jusqu'au 28 juin 1991.
Soulignons, enfin, la venue de la carte *Apple II e* pour *Mac LC*. Architecturée autour d'un 65C02 à 1 ou 2 MHz avec 256 ko de RAM, cette dernière supporte les mode 40 ou 80 colonnes ainsi que les divers modes graphiques des *Apple II*. Elle intègre, en outre, des connecteurs pour utiliser des lecteurs de type 5 pouces un quart, Unidisk et une manette de jeu type *Apple II* (prix : F).

Mathieu Brisou

C'est avec du vieux...

Peu de personnes se souviennent du PBB de Micro-Archi. Sorti en 1986, cet ordinateur de poche est l'ancêtre des *Portfolio, Poquet* et autres. A l'époque, il constituait une véritable prouesse technique avec 256 ko de RAM, un processeur de type donc, un ordinateur de poche disposant d'un écran LCD tactile, d'une résolution de 320 par 160, architecturé autour d'un processeur C Mos 16 bits et 256 ko de RAM extensible à 32 Mo par adjonction de cartes mémoire.



8088, un système d'exploitation multitâche orienté objet, et un écran tactile ; tout cela dans un boîtier à peine plus grand qu'un portefeuille.
Rapidement tombé en désuétude, ce projet refait aujourd'hui surface. Un nouveau fabricant français d'ordinateurs, IICC, propose en effet une machine directement inspirée du vénérable PBB : l'*Index*. Au programme Côté applications, il intègre une calculatrice, une horloge, une alarme, un éditeur de texte, un agenda et une gestion de fichiers. Il a, en outre, accès à un port type Centronics et à une interface RS 232 C. Le tout est proposé aux alentours de 6 000 F. Cela reste évidemment coûteux mais soulignons la venue de cette nouvelle machine vieille de cinq ans !

Mathieu Brisou

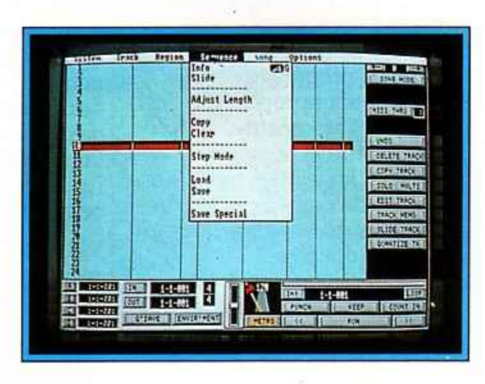
Au secours de Windows

Plébiscité lors de sa sortie, Windows 3 n'est toujours pas aussi convivial que son équivalent sur *Macintosh*. D'où la venue de boîtes à outils destinées à renforcer cet intégrateur graphique.

Becker Tools de Data Becker est un utilitaire de gestion de fichiers DOS et disque dur qui remplace celle qui est fournie avec Windows 3. Il apporte, en effet, un certain nombre de fonctions inspirées de *PC Tools* et autres *Norton Utilities*. L'installation est très simple : le programme BINST recopie les fichiers dans le répertoire sélectionné et modifie automatiquement la configuration de Windows. Il installe aussi les icônes de *Becker Tools* et de *Firework* dans le bureau.
Après avoir double-cliqué sur l'icône BKtools, apparaît l'écran de travail du programme : des rangées d'icônes à gauche, des menus en haut et deux listes de fichiers. Les 45 icônes, pas une de moins, permettent d'accéder aux principales fonctions de cet utilitaire. Il est naturellement possible d'effacer, de changer le nom, de copier des fichiers, de formater ou d'effacer des disquettes ou encore d'afficher l'arbre des répertoires. Mais certaines options sont plus originales : l'édition des fichiers aux formats ANSI (Windows), ASCII (DOS) ou hexadécimal permet de travailler avec tous les types de fichiers. La compression-décompression permet d'archiver des fichiers ou des disquettes. Mieux, *Becker Tools* peut sélectionner les fichiers en fonction d'un ou plusieurs masques dans un ou plusieurs répertoires. Ainsi copier, effacer ou renommer d'un coup tous les .DOC du disque, les .TXT du répertoire « Textes », le répertoire « Exemples » et les fichiers « Machin.zzz » et « Bidule.tru » s'avère très simple. Les extensions des fichiers fréquemment utilisés peuvent être sauvegardées.
Très utile pour faire des sauvegardes fréquentes de .DOC et .TXT, la possibilité de définir un masque « fichiers texte » portant sur un répertoire ou tout le disque dur. En double-cliquant sur le nom d'un programme, une « boîte de commande » apparaît. Elle offre un accès rapide à toutes les fonctions concernant les fichiers. Il est aussi possible d'effacer les disquettes très rapidement. A noter, de plus, la carte d'occupation d'un disque que l'on peut éditer, l'option Purge pour effacer tous les octets vides d'un support ainsi que la présence d'une petite fonction antivirus.
Mais, cette option ne remplacera pas un véritable anti-virus. Ce programme permet d'appeler directement les principaux utilitaires de Windows 3 et d'intégrer vos propres programmes dans un menu. Il permet enfin d'avoir des informations très fines sur les disques, les fichiers ou la configuration de votre *PC*. Un petit utilitaire d'économie d'écran, Fireworks, accompagne ce programme.
En conclusion, *Becker Tools 2.0* pour Windows 3 est un petit bijou indispensable pour tous ceux qui utilisent Windows 3 et trouvent lassant de devoir retourner sous DOS à chaque fois qu'ils veulent manipuler rapidement et efficacement les fichiers.

Jean-Loup Jovanovic

L'Amiga connaît la musique



Présentation claire, fonctions nombreuses et d'accès aisé, compatibilité MIDI et coût limité, tels sont les points forts d'Harmoni. Il démontre en outre que MAO et Amiga peuvent se rencontrer.

La musique assistée par ordinateur n'est pas l'apanage des *Atari ST*, étendus ou non. *Harmoni* de The Disc Company fonctionne sur tout *Amiga* disposant d'au moins 512 ko de RAM bien qu'1 Mo soit conseillé. Ce séquenceur 24 pistes nécessite toutefois, pour être pleinement fonctionnel, une interface MIDI dont l'*Amiga* est dépourvu en standard. Bien évidemment, toutes les fonctions de base sont présentes avec, en prime, des capacités d'édition très convenables. Les commandes couper, copier et coller se voient secondées par la possibilité de fusionner deux fichiers, d'inverser une séquence, etc. De plus, certaines fonctions intéressantes comme les pistes solo et synchro, l'affichage du tempo paramétrable et la possibilité d'assurer une synchronisation selon le protocole SMPTE, sont proposées. En outre, on notera l'existence de plusieurs formats de fichiers et la possibilité d'installer le logiciel sur disque dur. *Harmoni* n'est pas le top en matière de logiciels musicaux mais répondra certainement aux besoins du plus grand nombre. Il s'avère en effet simple d'utilisation et dépourvu de défauts rédhibitoires. Son prix est, somme toute, accessible et bien loin des sommets atteints par certains programmes fonctionnant sur *Atari ST* (disquette The Disc Company pour *Amiga* (prix : F).

Mathieu Brisou

Kid's School

Maths-CP

Que faire lorsque l'on désire vivement retrouver des coffres dérobés par de vilains pirates ? Eh bien, rien de plus simple que de se rendre dans différentes îles et de faire ainsi le tour du programme de maths de cours préparatoire. En effet, *Maths-PC* invite à visiter les îles des nombres, du calcul, de l'écriture, de la géométrie et de l'informatique.
Quel que soit le domaine que l'on choisit, on doit d'abord se situer dans l'année scolaire afin d'adapter le travail à la période concernée. Et c'est ce qui fait tout l'intérêt de ce logiciel.



Maths-CP (ST).

En effet, l'enfant peut évoluer de façon très progressive en abordant les notions proposées. C'est ainsi qu'en géométrie, le programme offre la possibilité d'appréhender les formes grâce à un ensemble de petits exercices très appropriés permettant une approche en douceur.
Il en va de même pour tous les concepts traités ici. Tous les mécanismes mathématiques sont abordés à travers des activités de repérage, de tableaux à double entrée prenant en compte des notions de grandeur, d'égalité.
Dans tous les cas, un petit rappel de cours avec exercices précède le travail qui s'effectue ainsi dans un bien meilleur environnement, plus attrayant.
L'activité informatique est particulièrement intéressante, car elle constitue un très bon exercice de repérage et de coordination dans l'espace.
Et quelle joie quand on parvient à rapporter le coffre, ce qui n'est pas toujours évident pour un enfant ! Voici donc un très bon programme.
Il manque cependant d'aide à la résolution. C'est le seul reproche que l'on puisse adresser d'ailleurs à ce programme attrayant (disquette Micro-C pour *Atari ST*, ainsi que *Amstrad CPC*).

Matière ______ *maths*
Contenu pédagogique ★★★★★
Intérêt ______ *16*
Prix ______ *C*

Je mémorise avec Denver

Pour les petits qui apprécient le dinosaure, Loriciel propose de compléter leur collection avec *Je mémorise*. Cette fois-ci, il s'agit de développer la mémoire, le sens de l'observation et les capacités d'attention et de concentration. L'enfant a le choix entre deux activités. La première consiste à mémoriser une série de six images qui, après un temps déterminé au départ, disparaissent. Chacune réapparaît à tour de rôle et l'enfant doit la remettre à sa place initiale. Cinq niveaux de difficulté sont offerts. Ainsi, l'enfant peut choisir le temps d'observation qui peut être de 5, 10, 15, 20 ou 30 secondes.
Les images proposées sont attrayantes et colorées, et les petits peuvent jouer tour à tour avec des oiseaux, des fleurs, des fruits, des champignons, des poissons et des papillons.
La seconde, « Cherche-moi », comporte deux niveaux de difficulté et met surtout l'accent sur l'observation et la notion de discrimination : six images présentant des différences infimes sont affichées, ainsi qu'une septième exactement identique à l'une des six. Il s'agit d'associer cette dernière à la bonne image et là, ce sont les animaux qui sont à l'honneur. Une voix sympathique guide l'enfant pour ajouter au confort d'utilisation. Les activités sont très bien adaptées aux utilisateurs visés et représentent un excellent préambule à l'apprentissage de la lecture ainsi que de l'écriture (disquette Loriciel pour *Atari ST* et *Amstrad CPC*).



Je mémorise (ST).

Matière ______ *éveil*
Contenu pédagogique ★★★★★
Intérêt ______ *16*
Prix ______ *C-B*

Tortues Ninja, voyage autour du monde

Devant l'ampleur du succès remporté par les célèbres tortues, on s'étonnait que ce pur produit américain n'ait pas encore envahi l'univers de l'éducatif. Voilà qui est chose faite ! Les Tortues Ninja invitent nos chères têtes blondes à un voyage coloré autour du monde. En fait, ce programme se présente comme un livre de coloriage sur ordinateur avec trente images.



Tortues Ninja (ST).

Nous retrouvons ici les options usuelles de tout bon logiciel de dessin qui se respecte, avec possibilité d'impression pour les heureux détenteurs d'*Amiga*, de *PC* et de *C64*. Ce logiciel offre cependant une originalité certaine car chaque dessin représente un lieu historique connu. C'est ainsi que l'enfant peut passer sans la moindre difficulté du désert australien à l'Everest ou du Sahara à l'Acropole, en faisant un détour par les Galapagos, le mont Rushmore, etc.
A chaque étape, l'enfant peut lire un petit texte explicatif sur le monument ou la région concernés. Il peut ainsi, avant de laisser libre cours à son imagination, s'instruire sur des endroits célèbres.
Les explications sont claires et concises. Si l'on désire en savoir plus, on peut toujours demander à papa ou maman, ou consulter une encyclopédie. Quoi qu'il en soit, la démarche est intéressante et l'on constate, ici, qu'art et culture font très bon ménage ! (disquette Merit Software pour *Atari ST, Amiga, Compatible PC, C64, Amstrad*).

Matière ______ *dessin*
Contenu pédagogique ★★★★★
Intérêt ______ *15*
Prix ______ *n.c.*

Funschool 3

Pour les petits malins de cinq à sept ans qui connaissent déjà la collection des *Funschool* (voir *Tilt* n° 75 et n° 83), voici le programme complètement adapté en français. Il propose une série de six activités très diversifiées et très graphiques couvrant tout le programme scolaire.
Fidèle à sa tradition ludique, *Funschool 3* invite l'enfant à former des opérations et à aborder les mécanismes opératoires, en faisant traverser l'étang à Freddy la grenouille, ou en l'emmenant faire ses emplettes dans un magasin de jouets bien approvisionné. A chaque niveau de difficulté correspondent des aptitudes bien précises, ce qui permet un apprentissage progressif des mécanismes traités.
Au catalogue des activités figure également l'électricité, qui représente le volet original du logiciel. Il permet d'en apprendre la nature et le fonctionnement à travers des manipulations, où l'enfant détecte les pannes et rétablit le circuit.
L'exercice est amusant car, s'il réussit, l'ampoule s'allume ou la sonnerie retentit. Cela constitue un bon travail de réflexion et d'observation.



Funschool 3.

L'apprentissage de l'heure, la recherche d'informations pour répondre à des questions et le jeu de piste permettant d'initier l'utilisateur au concept de repérage dans un plan et dans l'espace complètent allègrement ce programme.
La preuve est faite encore une fois qu'un environnement ludique et graphique ne nuit en rien à la qualité éducative. On apprend beaucoup mieux dans la joie et la bonne humeur ! (disquette Educational Software pour *Atari ST, Amiga*).

Matière ______ *pluridisciplines*
Contenu pédagogique ★★★★★
Intérêt ______ *16*
Prix ______ *n.c.*

Brigitte Soudakoff



HYDRA™
Nous sommes au XXIème siècle et vous devez combattre dur.
De dangereux terroristes qui régissent les airs et les mers créent un climat d'insécurité générale.
Il n'y a qu'un homme pour mener une mission ultra-secrète de façon absolue et positive : c'est VOUS!
Nom de code : HYDRA
Machines infernales pour le jour du Jugement dernier, Joyaux de la couronne, Virus de Mutant : tous doivent être chargés à bord de votre avion spécial pour leur destination prochaine.
Vos missions vous conduiront dans le monde entier et tout n'ira pas comme sur des roulettes!
Avec la vitesse et la puissance de tir de votre hydravion, vous devez vous frayer un chemin parmi les jets, hélicoptères, bateaux, zeppelins et hovercrafts ennemis. Et pour vous mener vraiment la vie dure, un mercenaire terroriste du nom de "The Shadow" (l'ombre) vous guette pour vous voler votre précieuse cargaison.
HYDRA assure à tous les niveaux : de l'excitation à vous en couper le souffle, des actions explosives et des sons et des graphiques superbes!
Un remède idéal contre le cafard de l'été!
A l'instar des meilleurs hits des jeux d'arcade!
Une vitesse ébouriffante et des graphiques renversants!
TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions
Programmed by ICE Software 1991 TENGEN Inc. All rights reserved
Atari Games Corporation. Software Artwork & Packaging
1991 Domark Software Ltd
Publié par Domark Software Ltd. Ferry House, 51-57 Lacy Road
London SW15 1PR. Tel: +44 (0)81 780 2224
Photos d'écran sur Amiga & Atari ST
ICE SOFTWARE
DOMARK

Concours pour presque tous

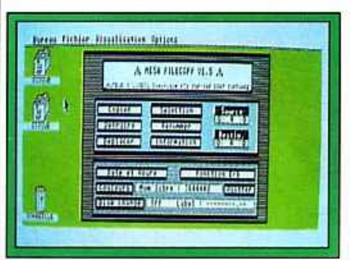


Fusées et espace, deux thèmes de base pour le Garef.

Association loi 1901, agréée par le secrétariat d'Etat à la Jeunesse et aux Sports, le Garef Paris organise un concours, Kourou 1991, qui propose en dotation trois voyages en Guyane française pour assister à un lancement de la fusée Ariane. Soutenu par la mairie de Paris, le CNET (Centre national d'études en télécommunications) et le CNES (Centre national d'études spatiales), ce concours est ouvert à tous les jeunes de quinze à vingt-quatre ans résidant en Ile-de-France.
Deux catégories sont proposées. La première, artistique, consiste à réaliser une œuvre graphique (image, logo, etc.) en rapport avec les jeunes et l'électronique, les télécommunications ou le spatial. La seconde consiste à établir une proposition d'expérience embarquable sur une fusée-sonde ou un mini satellite. Sachez enfin que la date limite d'inscription est fixée au 5 juin 1991. Pour retirer un dossier d'inscription, écrivez au Garef (2-6, rue Emile-Levassor, 75013 Paris).
Mathieu Brisou

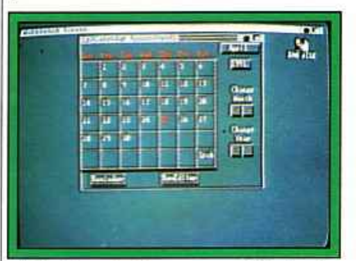
Utilitaires pour tous sur ST...

Esat propose aux possesseurs d'*Atari ST* une série d'utilitaires. Ces programmes fonctionnent en monochrome et en couleur, sur toute la gamme *ST* et *STE*. Mega Filecopy est destiné à vous



Mega Filecopy (ST).

faciliter les opérations de manipulation de fichiers, en particulier pour les systèmes à un seul lecteur. Il permet en effet, en une seule opération, de copier, déplacer ou détruire un ensemble de fichiers sélectionnés. Différents filtres sont prévus pour faciliter cette sélection. Le programme demande d'abord de déprotéger la disquette source, ce qui peut sembler curieux, mais il n'y a pas à craindre de perte de données, le soft gérant parfaitement les éventuelles erreurs de manipulation. D'autres fonctions sont aussi proposées : mise à jour de la date et de l'heure, réglage des couleurs, formatage d'une disquette en différents formats, anti-virus (avec éventuellement protection des disquettes), mapping de la disquette affichant les secteurs occupés, libres et défectueux.
Mega Boot est un utilitaire très simple qui rendra pourtant de grands services aux utilisateurs de disque dur. Il permet en effet de choisir les différents programmes Auto et Accessoires qui seront lancés au boot. Il est complété d'un anti-virus automatique.
Mega Cool est un « Control.acc » amélioré. La liste des options disponibles est d'une grande richesse et nous allons les étudier par genre. En ce qui concerne la souris, on peut régler la vitesse du double-clic, mais aussi simuler le double-clic par un alternate clic, utiliser la souris en gaucher



Mega Cool (ST).

(les deux boutons sont alors inversés), disposer d'un mode Turbo qui accélère grandement les déplacements de la souris ou recourir au mode torique (le pointeur souris réapparaît à gauche de l'écran une fois que l'on a atteint le bord droit).
En ce qui concerne le clavier, on dispose de la gestion des lettres accentuées en touches mortes, de l'indication de l'état de la bascule majuscules/minuscules, du *reset* clavier et de l'accès direct à tous les caractères ASCII. L'option Handicap permet d'appuyer d'une main sur les touches simultanées écartées. Les sorties série et parallèle n'ont pas été oubliées et sont reconfigurables à loisir.
Un certain nombre d'options complémentaires sont aussi disponibles : affichage de la date et de l'heure, avec carillon éventuel, arrondis des angles du bureau à la manière du *Mac* et auto-extinction de l'écran de durée paramétrable. Un testeur de virus est présent, ainsi qu'un mini éditeur de mémoire aux formats hexa et ASCII, (disquettes Esat pour *Atari ST* ; prix : n.c.).
Jacques Harbonn

Et sur Amiga...

Après les jeux, Electronic Zoo se lance dans les utilitaires pour *Amiga*. Worckbench Management System est un vaste programme couvrant de nombreux domaines. L'éditeur de textes permet de visualiser tous les do-

Workbench Management (Amiga).

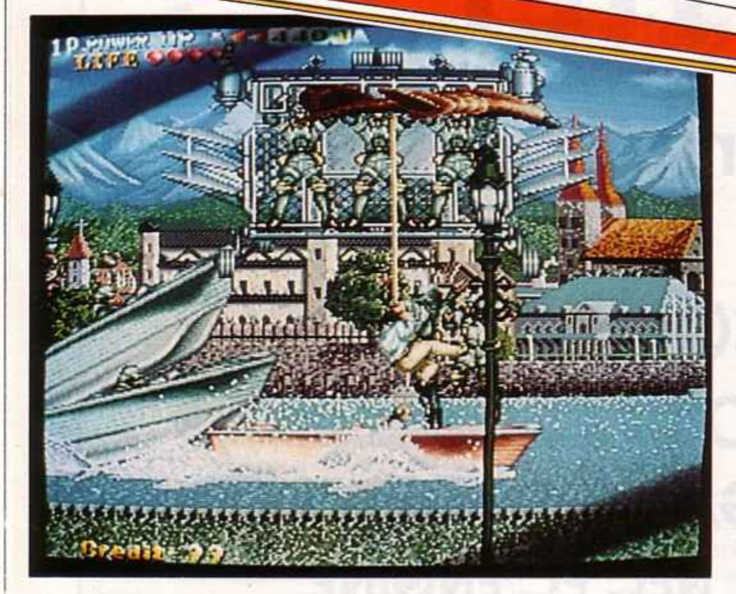
cuments au format ASCII, mais propose aussi un certain nombre de fonctions de traitement de texte : recherche-remplacement, reformatage, manipulations de blocs et impression. Le programme dispose aussi d'un répertoire d'adresses et téléphones d'usage agréable, d'un calendrier avec agenda et de différentes informations sur les erreurs et la syntaxe AmigaDOS ou le code ASCII des caractères.
Les manipulations de fichiers n'ont pas été oubliées. Le programme vous propose différents modules de compactage-décompactage des fichiers, et dispose d'un *File Manager* à même d'afficher des images ou des brosses animées et de jouer des séquences musicales. Un bon utilitaire dont le seul défaut est l'importante place mémoire qu'il occupe, limitant son utilisation en 512 ko et même 1 Mo.
Mr. Backup Professional est un utilitaire de back-up de disque dur. Il offre différentes facilités de filtrage, la possibilité d'éliminer d'emblée les dossiers vides ou de compacter les données et supporte les streamers SCSI (disquettes Electronic Zoo pour *Amiga* ; prix : n.c.).
Jacques Harbonn

Microsoft abuse...

Les Etats-Unis ont vraiment de curieuses lois. Pensez donc : il existe là-bas une foule d'artifices légaux empêchant les situations de monopole. En clair, on tente à tout prix de faire jouer la concurrence. Or, la très respectable firme Microsoft – éditeur de Ms-Dos mais aussi Word, Windows, Works, Excel et autres hits des ventes – se retrouve suspectée. Ainsi, une commission enquête actuellement pour savoir si oui ou non Microsoft est en situation de monopole et si le numéro un mondial de l'édition de logiciels abuse de cette situation ! Bref, un véritable gag. Mais une question se pose : cette enquête est-elle spontanée ou due à d'aimables indications données par des concurrents désabusés ? M.B.



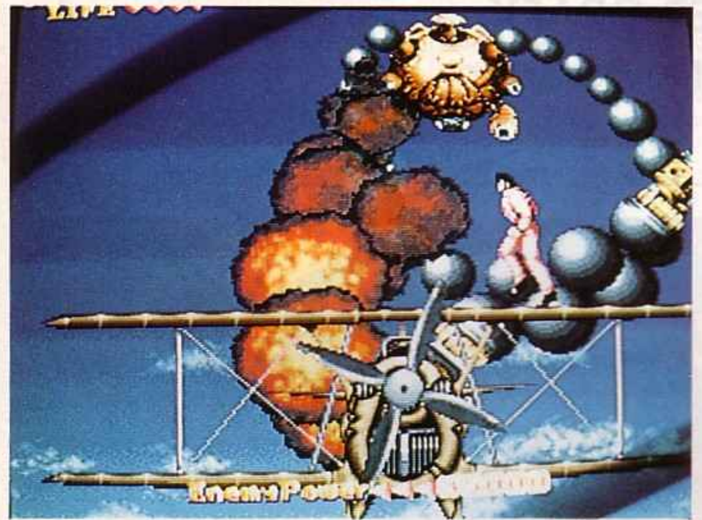
L'ENCYCLOPEDIE PRATIQUE DE LA MICRO-ELECTRONIQUE ET DU MICRO-ORDINATEUR
NOUVEAU
eurotechnique
FAIRE POUR SAVOIR
rue Fernand-Holweck, 21100 Dijon
DIGILAB
FAIRE
Chaque volume est accompagné d'un coffret de matériel. Vous lisez et immédiatement vous appliquez.
Vous avez compris la micro-informatique. La preuve, vous avez monté vous-même votre micro-ordinateur, basé sur le Z 80, avec son extension de mémoire EPROM.
SAVOIR+FAIRE=LA REALISATION DE VOTRE PREMIER MICRO-ORDINATEUR
SAVOIR
Un ensemble de 16 volumes, divisé en 3 parties, progressives, claires et attrayantes :
• L'Electronique Fondamentale : 4 volumes consacrés aux bases de l'électronique. Ils la rendent accessible à tous.
• L'Electronique Digitale : 5 volumes traitant des micro-circuits intégrés et digitaux. Ils expliquent leurs fonctions de façon simple et concrète.
• Microprocesseurs et Micro-Ordinateurs : 7 volumes pour comprendre les microprocesseurs et les systèmes micro-informatiques.
BON POUR UNE DOCUMENTATION GRATUITE
à compléter et à retourner aujourd'hui à EUROTECHNIQUE rue Fernand-Holweck 21100 Dijon
Je désire recevoir gratuitement et sans engagement de ma part votre documentation sur le Livre Pratique de la Micro-Electronique et du Micro-ordinateur. 49068
NOM
Prénom
Adresse
Code postal
Ville
Tél.



Growl ▲



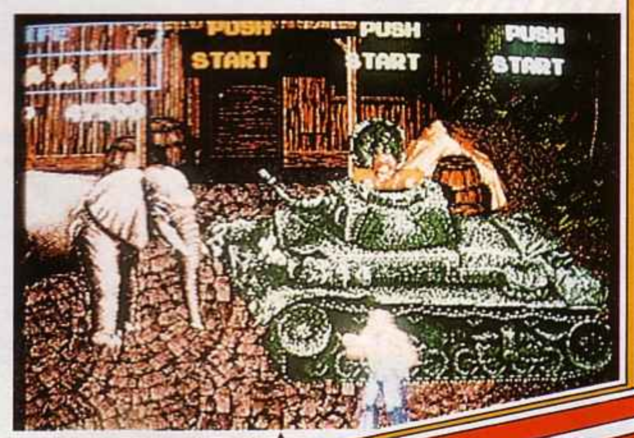
Growl ▲



Growl ▲

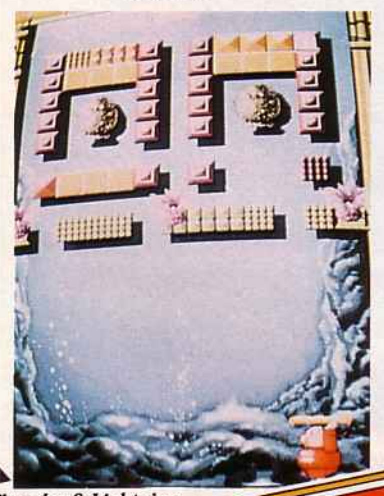


The Cliffhanger Edward Randy ▲



The Cliffhanger Edward Randy ▲

Growl ▲



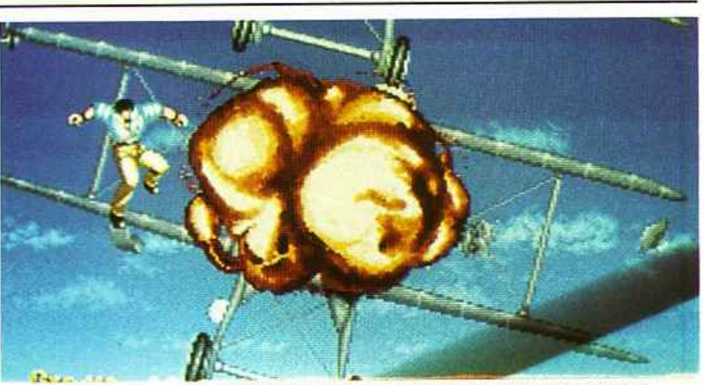
▲ *Thunder & Lightning*

Héros sans peur et sans reproche, vous poursuivez des trafiquants et libérez les animaux de *Growl*, vous défendez la vertu de la jeune fille de *Cliffhanger*. *Thunder & Lightning*, enfin, aura du mal à vous arracher un sourire...

Growl

TAITO

Growl est basé sur le concept, maintenant classique après le succès de jeux comme *Final Fight* ou *Double Dragon*, du héros sans peur et sans reproche, qui ne peut pas faire trois pas sans être assailli par des hordes de voyous. Cependant, les auteurs de ce jeu d'arcade ont essayé d'innover un peu, en faisant appel à un scénario plus « exotique ». Il n'est plus question de rues malfamées, de punks décadents rôdant dans un New York post-atomique ou d'adeptes des arts martiaux. Place à l'« arcade écologique », dernière trouvaille des concepteurs de la société Taito. Vous incarnez un aventurier, qui se lance sur la trace d'un groupe de contrebandiers. Ceux-ci capturent des animaux en Afrique pour les revendre.
Vous devez ainsi, au fur et à mesure des niveaux, libérer les bêtes de leur cage. Le jeu vous emmènera de bars perdus au milieu de la savane au bateau servant à transporter les animaux. Il vous entraînera dans des cavernes remplies de pièges mortels et vous fera affronter des catastrophes naturelles, comme cette falaise qui s'écroule sous vos pieds.
Quatre personnages sont proposés au début du jeu. Ils ont chacun leurs caractéristiques propres : durée de vie, performances de saut ou encore capacités de combat. Mais qui dit « écolo » ne veut pas forcément dire « *Peace and love* » !
En effet, je rassure les amateurs des jeux d'arcade défoulants; où la technique la plus élaborée consiste à taper sur tout ce qui bouge à l'écran. *Growl* est un très bon jeu d'action ; on n'a pas le temps de s'ennuyer. Il se distingue aussi par le nombre incalculable d'ennemis qui vous attaquent au même moment. Il n'est pas rare de se voir ainsi pris à partie par plus d'une vingtaine d'énergumènes. Une des stratégies les plus efficaces consiste alors à se retourner successivement contre ceux qui viennent des deux côtés de l'écran, pour éviter de se laisser submerger sous le nombre. Vos adversaires sont très variés : de l'amazone spécialisée dans la grenade à manche aux géants noirs, en passant par des Touaregs maniant le fouet.
Vous disposez des classiques coups de pied sautés, dont l'efficacité n'est plus à prouver. Ces derniers provoquent une véritable hécatombe dans les rangs serrés de l'adversaire. Mais cela est loin de suffire à vous tirer d'affaire. Heureusement, il vous est possible de ramasser des armes en chemin. Celles-ci sont cachées dans des tonneaux que vous devez détruire. Vous pouvez aussi les récupérer sur vos ennemis. Ainsi, pour contrebalancer l'avantage du nombre, on peut utiliser des couteaux, des épées, des fouets, des matraques, des grenades, etc. Il arrive même que l'on obtienne des armes plus efficaces telles que des fusils d'assaut M-16, des pistolets ou des lance-roquettes ! Une fenêtre apparaît alors au bas de l'écran, indiquant la quantité de munitions à votre disposition.
Même s'il ne vous reste plus de balles, le M-16 vous servira à donner des coups de crosse. Enfin, les animaux que vous libérez à la fin de chaque niveau viendront vous aider. L'éléphant, notamment, vous sera très précieux en mettant hors d'usage le tank de l'ennemi. Un jeu à la réalisation soignée, mais qui laisse un goût de déjà vu.



Pour survivre, Edward Randy doit rester sans cesse en mouvement.

The Cliffhanger Edward Randy

DATA EAST

Edward Randy, le petit dernier de la société Data East, est inspiré des films d'aventures tels qu'Indiana Jones. Coiffé de votre chapeau, armé de votre fouet, vous ne pouvez résister à l'appel de l'aventure et... à celui d'une charmante jeune fille, Charlotte, qui réclame votre secours ! Son père, un scientifique détenteur d'un prisme aux pouvoirs extraordinaires, s'est fait enlevé. Votre première tâche consiste à récupérer ce cristal. Puis dans les niveaux suivants, vous tenterez d'empêcher le rapt de Charlotte. De plus, il vous faudra partir à la recherche de son père afin de le délivrer.
Chaque niveau est basé sur un thème différent. Cependant, tous exigent du joueur une bonne dose d'habileté. Il lui faudra non seulement se battre contre les adversaires, mais également escalader une série d'éléments en mouvement. Ainsi, il devra passer de biplan en biplan lors de la première étape. Ces actions sont particulièrement périlleuses car les avions sont instables, et basculent sans cesse d'un côté ou de l'autre. Edward Randy risque à chaque instant de glisser dans le vide.
Les niveaux suivants sont basés sur le même principe, mais avec des ballons dirigeables, des planeurs, des side-cars, des voitures décapotables ou encore des hors-bords...
Les programmeurs ont réussi à reproduire une atmosphère particulière, très années trente. Les véhicules, les décors reprennent des éléments de cette période. Edward Randy n'est pas une révolution dans le domaine de l'arcade, mais c'est un jeu qui « bouge bien », auquel on s'accroche rapidement.

Thunder & Lightning

HYAGO

Thunder & Lightning est un jeu fortement inspiré d'*Arkanoïd*, toutefois le thème est différent. Cette fois-ci, la raquette ne représente plus un vaisseau spatial, mais un petit Japonais rondouillard, portant à bout de bras un plateau qui lui sert à renvoyer la balle. Les briques, quant à elles, se sont assagies : elles ne fournissent plus, lorsqu'on les atteint, de bonus en tout genre comme des balles multiples, aimantées, ou encore la possibilité de lancer des missiles...
Ces éléments sont toujours présents, cependant il faut, dans ce jeu, toucher avec la balle un véhicule (petit avion, sous-marin) qui traverse de temps en temps l'écran. Un jeu sans originalité.

François Hermellin

Tilt

AMIGA

Un labyrinthe constellé d'obstacles, une boule qui rend maboul celui qui la dirige. Rien de génial au premier abord. Et pourtant Tilt *est un jeu qui ne vous lâche plus quand il vous a attrapé. Des options à foison, des bonus en plus, un aspect stratégique essentiel, voilà tout ce qui fait que* Tilt *fait tilt !*

Genias. Programmation : G. Peritore ; graphisme et musique : R. Valentisi ; N. Tomljanovitch.



Combinez la manipulation du labyrinthe et le contrôle de la balle.

Non, ce n'est pas une erreur, le titre de ce logiciel est bien le même que celui de votre magazine préféré ! Il est dû au talent de l'équipe de Genias. Cet éditeur italien, encore peu connu en France, serait, selon ses dires, le premier dans son pays. Il faut préciser que sa politique de développement semble miser sur la qualité plutôt que la quantité. Ainsi, les deux titres que nous avons eu l'occasion de tester ont fait l'objet d'un hit : *Over the Net* (nº 86 de *Tilt*) et celui-ci.



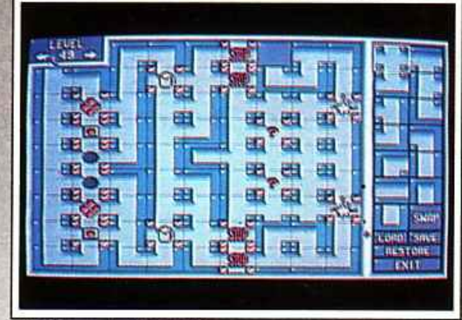
Pas facile d'arriver à la sortie !

Mais revenons-en au jeu lui-même. Il pourrait se définir comme un *Pipe Mania* remanié et enrichi. Vous contrôlez une boule qui parcourt un labyrinthe. Cette boule va continuer son bonhomme de chemin jusqu'à rencontrer un obstacle. Alors, elle fera tout simplement demi-tour.

Le but de chaque tableau est d'amener la boule jusqu'à la sortie. Pour cela, vous aurez recours à deux moyens complémentaires. Le premier est de modifier la trajectoire de la boule en changeant de direction à un « carrefour », la nouvelle direction devant évidemment être dégagée de tout obstacle. Le second, le plus utilisé dans le jeu, consiste à déplacer les cases du parcours. A cet effet, vous disposez d'une case libre dans chaque tableau, le principe de manipulation reprenant celui du classique taquin. Si votre boule atteint cette case vide, elle sera tout simplement renvoyée comme sur un obstacle.

Certains éléments vont, bien sûr, venir perturber votre tâche. Tout d'abord, chaque tableau doit être résolu en temps limité, ce qui complique sérieusement le challenge.

Le programme dispose heureusement de neuf niveaux de difficulté. Ensuite, un certain nombre d'objets peuvent se trouver sur votre parcours. Les uns (flaques, stops, aimants) vont vous ralentir ou vous immobiliser momentanément, vous faisant perdre un temps précieux. D'autres agissent comme un téléporteur, modifiant de manière importante votre trajectoire. Les derniers (bombes ou cases de blocage) vous feront perdre une vie et vous devrez recommencer le tableau au début.



L'éditeur de labyrinthes.

Des bonus compensent un peu cette difficulté : vie supplémentaire, bonus de points ou de temps et bonus surprise aux effets divers. La plupart d'entre eux sont présents à l'origine, mais d'aucuns apparaissent à l'écran en cours de jeu, aléatoirement, et n'y restent qu'un temps.

Il peut être intéressant, dans certains cas, de se détourner pour aller les récupérer, mais vérifiez bien tout de même que cela ne risque pas de trop compliquer votre tâche.

Chaque tableau dispose en fait d'une multitude de solutions et le joueur pourra choisir de privilégier le contrôle de la balle, du circuit ou faire un habile compromis du tout.

La réalisation est très agréable. Si les graphismes n'ont rien d'extraordinaire (c'est un peu obligatoire dans ce type de jeu), ils ont le mérite d'être parfaitement clairs. L'animation est très correcte mais, surtout, la jouabilité est au rendez-vous. Le bouton de tir permet de déterminer si vous agissez sur une case ou sur la boule, ce qui est bien pensé et devient vite parfaitement naturel.

De même, la progression de difficulté est parfaitement bien dosée. Les premiers niveaux de ce programme ne posent guère de problème ; en revanche, les plus élevés sont de véritables casse-tête, la sortie étant barricadée d'un nombre impressionnant de bombes et blocages divers. La bande-son combine une agréable musique d'ambiance et quelques bruitages d'action. Le jeu à deux est prévu, mais il se déroule malheureusement en alternance, ce qui est un peu dommage.

Le programme dispose tout de même d'un éditeur de tableaux, d'une grande simplicité d'emploi. Rien ne vous empêche plus, une fois que les cinquante niveaux n'auront plus de secret pour vous, de vous imposer votre propre challenge ou d'échanger vos trouvailles avec vos amis.

En conclusion, *Tilt* est un excellent jeu de stratégie/action, qui donne envie d'aller toujours plus loin, ce qui est le propre des programmes réussis.

Jacques Harbonn

Type	*stratégie/action*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

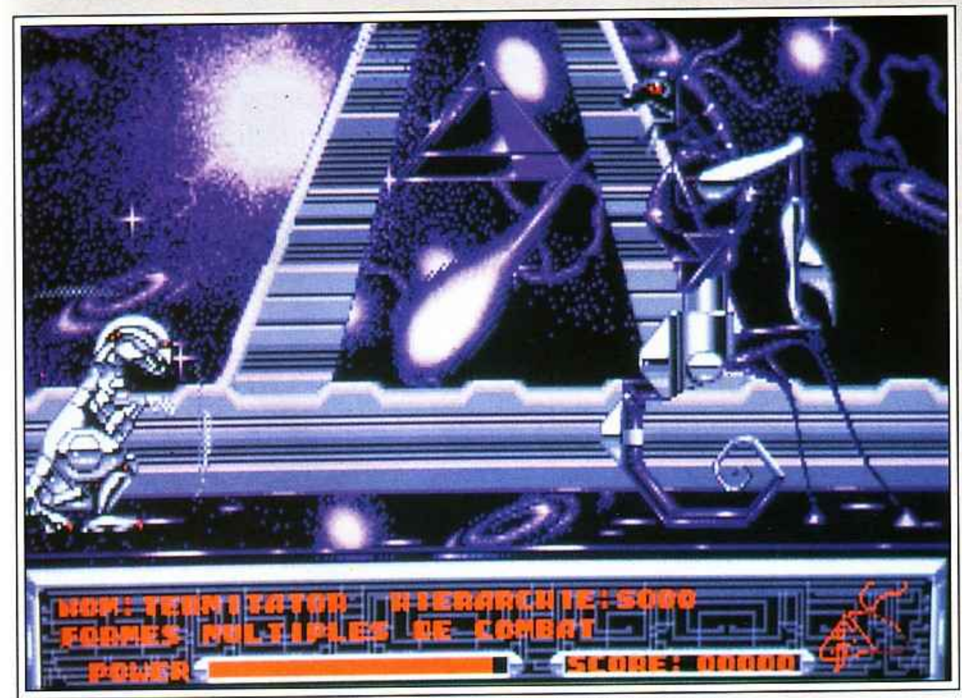


Metal Mutant

COMPATIBLE PC

Un robot, si puissant soit-il, a toujours un point faible. Pour contourner le problème, celui de Metal Mutant *se tranforme pour mieux résister aux ennemis. Mais c'est votre intelligence qui le dirige. Vous en aurez bien besoin pour résoudre les énigmes du jeu. Un bon dosage action, réflexion et humour.*

Silmarils. Programmation : André Roques ; graphisme : J.-C. Charter ; musique : F. Hautecloque.



La mante religieuse utilise trois attaques différentes. Saurez-vous la vaincre ?

Comme le bon vin, Silmarils bonifie avec le temps. Après l'excellent *Thargan*, voici *Metal Mutant* qui vous transporte sur la planète Kronox, dirigée par un robot malfaisant, Arod 7.

Vous êtes un savant inventeur d'un robot transformable, le Metal Mutant, dans lequel vous avez greffé votre cerveau. Votre but est de détruire Arod 7, qui est défendu par plusieurs niveaux de monstres et d'énigmes.

Metal Mutant est un mélange très réussi de beat-them-all, de jeu de plateau, et comporte des énigmes et des astuces à vous arracher les cheveux. Votre robot peut à volonté prendre trois formes : le robot humanoïde, le dinosaure et le tank. A chacune de ces apparences correspondent un mode de déplacement et des propriétés particulières.

Le « Goldorak » peut sauter, utiliser sa hache pour deux coups différents, créer un éclair très meurtrier (mais il faut plusieurs secondes pour le lancer, et si un monstre vous touche pendant la préparation, il faut recommencer depuis le début...) ou encore se servir d'un grappin pour passer les obstacles.

Le dino peut mordre ses ennemis, cracher des flammes par la gueule et par la queue, créer un bouclier invulnérable aux tirs et lâcher une petite abeille qui permet de manipuler les manettes et autres boutons à distance.

Le tank, enfin, est une arme très efficace. Bien que très lent, il a la possibilité de tirer dans toutes les directions et de lancer des missiles particulièrement destructeurs.

Ne croyez pas qu'il s'agisse d'un simple jeu de combats ! Pour vaincre les monstres, vous devez choisir le bon robot et la bonne arme. Ce jeu vous demandera à la fois une réflexion rapide et une bonne coordination.

Les énigmes sont nombreuses et souvent très recherchées. Ainsi, au quatrième niveau, il est nécessaire, pour ouvrir une porte pneumatique, de l'alimenter par du gaz. Le problème est que les bombonnes de gaz sont situées trois niveaux au-dessus de la porte, et qu'elles y sont reliées par une tuyauterie complexe agrémentée de plusieurs valves. Deux bouteilles de gaz sont attachées entre elles, une d'oxygène et une de gaz explosif ! Vous devez faire parvenir l'oxygène à la porte sans laisser sortir l'autre gaz (sous peine de mort !). Pour cela, il est indispensable de faire un plan des quatre niveaux ! Je vous souhaite bien du plaisir !

Le premier niveau ne comporte aucune de ces astuces, mais elles deviennent par la suite de plus en plus présentes (et difficiles), apportant au jeu une réelle originalité. L'humour est un autre point fort de ce jeu. Les gags sont nombreux et souvent très réussis. Toujours au quatrième niveau, vous devez passer dans une machine « à compresser » qui vous transforme en boîte de conserve sur pattes. Pendant plusieurs longues secondes, vous devez résister aux attaques meurtrières d'un ouvre-boîtes ambulant ! Au dernier niveau, il vous faut traverser cinq pyramides pour parvenir à Arod 7.



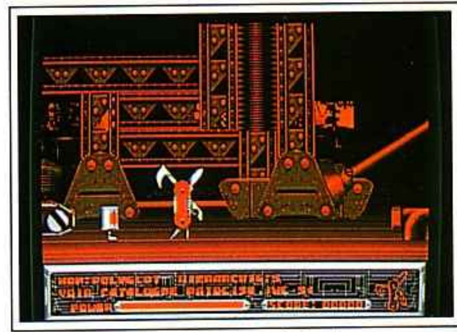
Le premier niveau est axé sur le combat.

Avant chaque épreuve, Isaak, son constructeur, vient vous railler. A chaque fois, il écorche votre nom qui se transforme successivement en « Métal hurlant », « Métal croulant »...

Au début du jeu, vos possibilités sont limitées : vous ne possédez ni le coup de hache vertical, ni le bouclier du dinosaure, ni les missiles...

Il vous faut, pour acquérir cet équipement, ramasser des cartes ou télécharger des programmes à partir de consoles réparties sur les niveaux. Vous trouvez à intervalles réguliers des modules qui remontent votre énergie au maximum et qui vous permettent de sauvegarder.

La réalisation du jeu est très bonne, les graphismes sont réussis (MCGA) et l'animation rapide et fluide (dans ce domaine, cela ne vaut quand même pas les



Ne vous laissez pas mettre en boîte !


Combattez votre double.

jeux Psygnosis...). Le contrôle peut se faire au clavier ou au joystick, les touches étant à mon avis plus pratiques et plus maniables. Les bruitages sont, comme on pouvait s'y attendre, très limités sur le petit haut-parleur du *PC*.
Malgré ces modestes performances, ce jeu est finalement assez génial : le mélange d'action, de réflexion et d'humour est réussi ; et la difficulté est merveilleusement dosée (tout est difficile, mais tout est faisable ! C'est un réel plaisir de finir le jeu alors qu'il paraît si dur !) La combinaison de ces éléments fait de *Metal Mutant* une pure merveille. Les trois niveaux de difficulté vous permettront même, si vous avez trouvé le jeu trop facile, de corser un peu les choses.

Jean-Loup Jovanovic

Type	*arcade/aventure*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★
Prix	*C*

Version Atari ST

La version *Atari ST* de *Metal Mutant* est très proche graphiquement du programme sur compatible *PC*


Version Atari ST, le scrolling en plus.

(ce qui est déjà une prouesse) et propose, en plus, un scrolling lors du passage d'un tableau à l'autre. Les bruitages sont, eux aussi, améliorés. Ce qui est normal compte tenu des capacités de la machine dans ce domaine.
En revanche, le jeu est un peu moins rapide que sur un *PC 386SX* (toujours normal). Sinon, le programme est toujours aussi bon et le plaisir aussi présent.

J.-L. J.

Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Version Amiga

Cette version de *Metal Mutant* est une réussite. Les bruitages digitalisés sont variés et vraiment très bien rendus. Les trois formes de droïdes, avec leurs pouvoirs propres, les possibilités originales apportées par les bonus et la bonne dose d'humour de certaines scènes font de ce programme un jeu prenant et varié.

Jacques Harbonn

Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*


Version Amiga, le bruitage en plus.

Merchant Colony

AMIGA

Proie des pirates de tous poils, les navires marchands ont sillonné les mers du XVIIIe siècle. Merchant Colony *vous met à la tête d'une flotte commerciale que vous expédiez à travers les océans pour votre plus grand profit. Une simulation passionnante qui offre un bon compromis entre stratégie et jouabilité.*



C'est sur cette carte que le joueur commande les déplacements des navires.

Impressions. Conception : David Lester ; directeur du projet : Edward Grabowski ; programme : Simon Bradbury ; graphisme : Jill Lawson et Jon Baker ; son et musique : Christopher Denman.

Les programmes de stratégie navale et commerciale sont décidément à la mode. *Merchant Colony* vous plonge dans la folle conquête maritime du dix-huitième siècle, à une époque où tant d'explorateurs et de commerçants partaient à la découverte du « bout des océans ». *Merchant Colony* offre une partie complexe et très stratégique, mais qui possède d'indéniables qualités graphiques et ludiques.
Vous prenez en main votre nouvelle entreprise dans un bureau fourmillant d'icônes. Il faudra tout d'abord passer à la banque pour ouvrir un crédit, puis acheter des navires et engager des hommes.

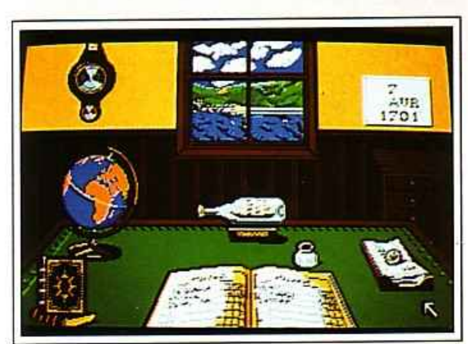


La simulation ne se manie qu'à la souris. L'utilisation des icônes de l'écran bureau ouvre des tableaux très stratégiques. Mais lorsque l'on clique sur le globe, c'est la carte des océans qui s'ouvre sous les yeux du capitaine. Le pilotage des navires est alors très simple.
En appelant chaque bâtiment à la souris, on peut aisément définir une trajectoire, sur la carte zoomée pour les petites distances, sur la carte entière pour les longs voyages. Ensuite, le joueur suivra sur cette



Vous venez d'aborder la terre promise.

même carte l'évolution de ses navires, allant au plus urgent pour éviter qu'une goélette ne coule dans la tempête, qu'un cargo ne subisse les assauts d'une bande de pirates, etc.
La stratégie de *Merchant Colony* ouvre deux types d'actions bien distincts. La première consiste à acheter des denrées pour les revendre dans d'autres ports. Là, il faut tenir compte des tableaux financiers, de l'offre et de la demande, de la fluctuation des prix. La seconde, la découverte et la colonisation de nouveaux mondes, est la phase de jeu la plus passionnante. Vous embarquerez à bord d'un vaisseau des personnages aussi divers que des ouvriers, ingénieurs, professeurs, soldats, etc. Une fois débarqués et mis en mouvement, toujours à la souris, sur une terre vierge, ces hommes vont bâtir l'avenir.
C'est de l'interaction de leurs activités que découle l'intérêt majeur de cette simulation. Un explorateur découvrira des matières premières, un ouvrier en exploitera le filon, etc. Il faut bien des heures de jeu avant que de nouvelles cités soient bâties et que l'on voit le port récemment créé stocker des marchandises que vos vaisseaux iront vendre plus loin... Mais quelle juste évolution des choses, quelle précision dans la progression de tous ces nouveaux mondes ! Ce n'est pas du *Sim City*, mais presque ! Avec ses nombreux niveaux de difficulté, *Merchant Colony*



Le port d'origine.



Votre équipage va débarquer.

permet aux plus jeunes de se lancer dans l'aventure. Sur *Amiga*, il offre, de plus, des tableaux graphiquement très réussis, qui vous feront oublier, peut-être, la rareté des scènes d'action (quelques combats, au sol ou en mer, vous laissent manier le canon). Un très juste compromis entre stratégie et jouabilité. Ni trop simpliste ni trop « hard », voilà un logiciel qui séduira un large public. Olivier Hautefeuille

Type	*simulation de commerce naval*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★
Bruitages	★★★★
Prix	*B*

Version Atari ST

Je n'ai pas remarqué de différences notables entre les versions *ST* et *Amiga*. Le jeu est aussi souple et maniable sur *Atari* et l'on profitera toujours de la prise en main facile de cette simulation, grâce au dosage précis de sa difficulté. Un soft intéressant, pour les amateurs de stratégie. O.H.

Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★
Bruitages	★★★
Prix	*B*



Gestion financière du jeu.

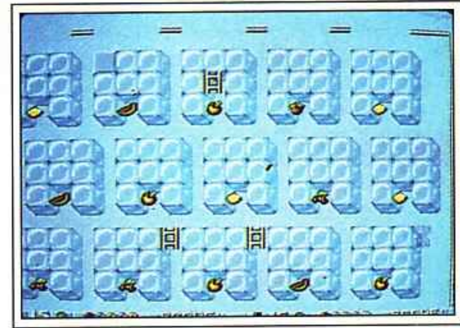
Icerunner

AMIGA

Remake du célèbre Loderunner, *ancêtre des jeux de plates-formes,* Icerunner *prouve encore une fois que c'est dans les vieux pots qu'on fait la meilleure soupe. Une idée simple, une réalisation irréprochable, une progression étudiée pour ne pas lasser et vous obtenez un jeu à faire palpiter les joysticks...*

Conception Magic Soft

Tous les anciens possesseurs d'*Apple II* et autres *C64* doivent se souvenir avec émotion de *Lode Runner*, cet ancêtre des jeux de plates-formes. Magic Soft nous en propose une excellente adaptation, remise au goût du jour.
Vous contrôlez un petit bonhomme qui doit ramasser différents fruits éparpillés sur le tableau. Mais de vilains poursuivants le traquent pour l'en empêcher. Ici, pas de tir pour se débarrasser des gêneurs. Votre seule possibilité consiste à creuser un trou dans les briques friables (certaines, en effet, ne peuvent être détruites).
Ce trou va immobiliser votre attaquant momentanément, vous donnant du même coup la possibilité de lui échapper. Les briques se reconstituent automatiquement au bout d'un laps de temps et l'ennemi, qui s'y trouve prisonnier, se voit transporté aléatoirement en haut du tableau. En revanche, si cela vous arrive, vous recommencerez le tableau au début, tout comme lorsque vous êtes touché par un ennemi.
Le jeu est, en fait, beaucoup plus complexe qu'il n'y paraît au premier abord. Dans certains cas, il faut attirer vos ennemis pour libérer une autre partie du tableau. D'aucuns vous suivront, mais d'autres continueront selon leur idée, ce qui complique votre tâche. Ailleurs, il faudra à tout prix éviter de capturer un ennemi. Il pourrait, en effet, se rematérialiser dans un petit couloir contenant un fruit, ce qui ne vous laisserait aucune chance de le récupérer sans dommage.
Autre difficulté, le choix des briques à détruire pour accéder à un endroit particulier. En effet, comme vous ne pouvez creuser juste à votre place, vous devrez toujours disposer d'une case de dégagement pour continuer votre trou. Dans le cas contraire, vous

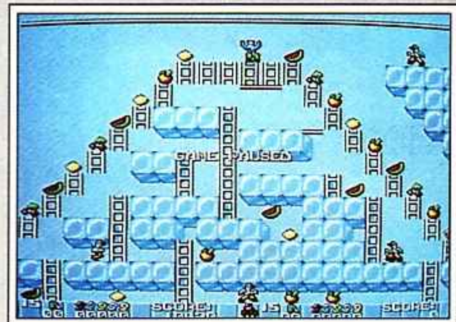


Pas de monstre, mais des pièges !

Pour se défendre, on a le choix entre deux solutions : fuir ou creuser.

risquez fort (à moins de tomber sur une fausse brique) de vous retrouver au fond d'un puits dont vous ne pourrez plus sortir.
Un bon nombre d'options sont nouvelles par rapport aux versions originales. Tout d'abord, certaines briques se révèlent creuses et vous permettront de pénétrer un mur horizontalement et non plus seulement de tomber comme c'était le cas auparavant. Si, dans certains cas, utiliser ce procédé est indispensable pour accéder à une autre brique, ailleurs, le même mécanisme fonctionnera comme un piège.
Certains passages sont bloqués par des portes et vous devrez récupérer la clé pour y accéder. A haut niveau, des pouvoirs spéciaux font leur apparition, vous permettant de détruire horizontalement une ou plusieurs briques.
Mais, surtout, il est désormais possible de jouer à deux en opposition sur le même tableau. Chacun tentera de récupérer le maximum de fruits, tout en échappant aux poursuivants.
Dans ce programme, le contact entre les deux joueurs n'occasionne aucun dommage. En revanche, rien ne vous empêche de creuser des trous pour bloquer votre adversaire !
La réalisation est excellente. Le jeu se déroule en plein écran, ce qui n'est pas si courant sur *Amiga*. Les graphismes sont simples mais parfaitement clairs et la mise en couleur attrayante. L'animation des personnages peut sembler un peu hachée au premier abord, mais elle n'en est que plus fidèle à l'original. Une musique entêtante (à la manière de *Tetris*) accompagne le jeu, complétée de quelques bruitages d'action.
La jouabilité d'*Icerunner* ne mérite aucun reproche : votre personnage réagit parfaitement à la moindre de vos sollicitations et les commandes sont parfaitement naturelles.
La progression de difficulté est très bien dosée. Si les premiers niveaux sont vraiment faciles (ils sont d'ailleurs similaires à ceux de l'ancienne version *Apple II*), dès le sixième niveau, les choses se corsent sérieusement et, par la suite, certains tableaux nécessitent une cogitation soutenue. Un superbe programme d'action/stratégie qui n'a pas pris une ride en dépit des années. Jacques Harbonn

Type	*plates-formes*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*



Tout en bas, impossible de creuser.

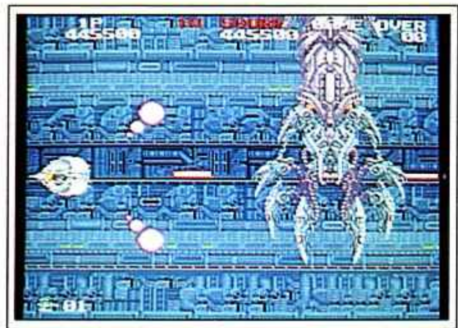
Darius Twin

SUPER FAMICOM

Teigneux et maritimes, les aliens de Darius *débarquent sur la* Super Famicom. *Issus des bornes d'arcade, ils bénéficient d'une adaptation parfaitement réussie. Découvrez ce shoot-them-up classique à la réalisation impeccable. Et si vous vous mettez à deux sur les joysticks, le jeu devient réellement génial !*

Conception Taito

La « Dariusmania » a également atteint la *Super Famicom*. Après la *PC Engine* et la *Megadrive*, c'est maintenant au tour de la nouvelle console de Nintendo d'être touchée ! Le hit de Taito a été ainsi décliné sur presque toutes les machines, pour notre plus grand plaisir. Dans ce shoot-them-up typique, vous incarnez le pilote d'un vaisseau dernier cri et devez repousser l'envahisseur. Chaque niveau correspond à une planète et il vous faudra parvenir jusqu'au vaisseau amiral, le Super Arroylantern. Tous les adversaires appartiennent à la faune marine, ce qui contribue à donner une unité de ton à vos ennemis. Vous êtes ainsi attaqué par des vaisseaux en forme de poissons ou de crustacés : un requin vous expédie des missiles ressemblant à de petits squales, un calamar essaiera de vous prendre dans ses tentacules, etc. Il vous faudra également vous méfier de la queue des hippocampes ou encore de la baleine tueuse...
Face à cette armada, vous bénéficiez tout de même de sérieux atouts. Certaines vagues d'engins ennemis (et non pas tous vos adversaires, comme sur la version arcade) laissent derrière elles des bonus qui vous permettront d'améliorer votre capacité de tir. Vous possédez deux sortes d'armes : celles qui font feu en droite ligne, à l'avant de votre véhicule, et celles qui tirent en diagonale. Toutes deux, au fur et à mesure des bonus accumulés, voient leur puissance renforcée. De plus, vous pouvez acquérir un champ de force. Cette protection faiblira peu à peu, à chaque impact que votre vaisseau subira. Certains bonus vous donnent une vie en plus. D'autres détruisent tous vos adversaires présents à l'écran.
Si le jeu est passionnant lorsqu'on y joue seul, il devient génial en mode Deux Joueurs. Plusieurs stratégies peuvent alors être adoptées. Chacun peut jouer



Gare aux tentacules du calamar...

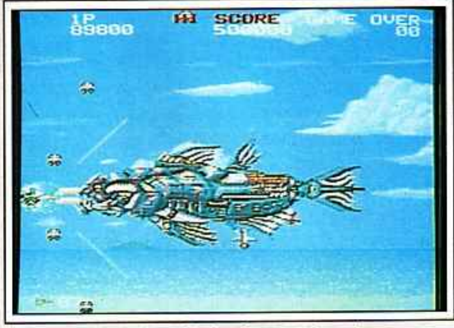


Tous vos adversaires sont des robots inspirés de la faune sous-marine.

sans se soucier de l'autre, en se ruant sur tous les bonus. On peut également se répartir l'armement supplémentaire et s'entraider, afin d'essayer d'aller le plus loin possible dans le jeu. Un menu Option permet de régler le nombre de continu. On peut ainsi avoir jusqu'à huit vies.
De même, il est possible de paramétrer la difficulté du jeu et la présence ou non d'un *autofire* rapide. Le mode *Sound Test* permet d'écouter les différents accompagnements musicaux.
Cette version est, en fait, une libre adaptation de l'arcade. On en retrouve la plupart des éléments, mais le jeu est moins difficile. Après chaque perte d'un vaisseau, les différentes armes glanées sont conservées. D'autre part, pour des raisons de place en mémoire, tous les niveaux n'ont pas été conservés. A la fin de chacun d'eux, sur la version arcade, le programme propose deux chemins pour gagner l'étape suivante. Le nombre de pistes que le joueur peut emprunter pour arriver jusqu'à la fin du jeu augmente de façon exponentielle, et on arrive très rapidement à une quantité de combinaisons incroyable. Or, dans la version *Super Famicom,* on ne dispose, malheureusement, que d'une fin unique.
Ce jeu n'offre pas de déformations de sprites étourdissantes, d'effets spéciaux dans tous les sens, de



Le requin envoie des missiles en forme de squale.

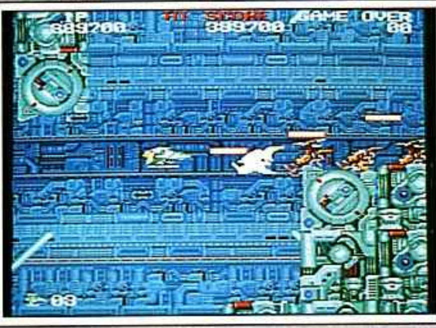


L'habituel gardien de fin du premier niveau.

zoom à faire pâlir n'importe quel programmeur. Ici, la recette est simple mais efficace. Les sprites sont de taille importante et les vaisseaux de fin de niveau sont énormes ! Ils ne clignotent pas car, même pour les plus gros, ils sont réalisés d'une seule pièce et non pas, comme sur d'autres consoles, d'une superposition de sprites plus petits. Cela permet d'éviter les problèmes d'affichage. Les musiques sont sympathiques et variées. Mais le succès de cette cartouche tient principalement à la qualité de ses graphismes. C'est la plus belle adaptation à ce jour. Les programmeurs ont tiré parti de toute la palette de couleurs, fournissant des décors de toute beauté.
Darius Twin est un très bon jeu. Il sort à temps pour faire oublier l'autre shoot-them-up, *Gradius III,* dont la réalisation avait été une déception. Sans être le soft révolutionnaire de cette console, sa réalisation de qualité le place, dans la logithèque, aux côtés de *Super Mario Bros, F-Zero* ou *Final Fight,* que tout possesseur de *Super Famicom* peut acquérir les yeux fermés.

Banana San

Type	*arcade*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*E*



Un décor high tech pour le troisième niveau.

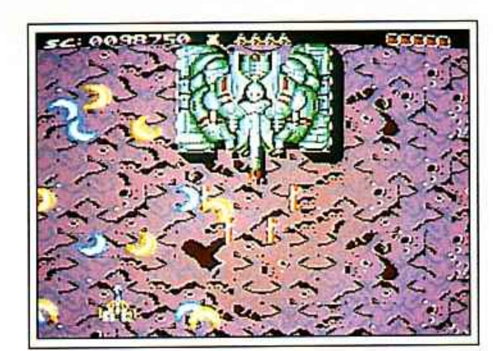
Verytex

MEGADRIVE

La ceinture bouclée, bien calé sur votre siège, la main agrippée fermement au joystick, préparez-vous à l'action ! La bande d'aliens vicieux qui envahit l'écran n'a plus qu'à bien se tenir ! Votre vaisseau spatial va leur en faire voir de toutes les couleurs. Ceux qui aiment l'action sont vraiment gâtés...

Conception Asmik

La *Megadrive* remporte un certain succès, justifié d'ailleurs. Aussi n'est-il pas étonnant qu'un nombre toujours plus grand d'éditeurs s'y intéresse. Asmik n'en est pas à son coup d'essai sur cette machine, puisqu'on lui doit déjà le trop moyen *Air Diver. Verytex* est déjà d'un autre niveau et ne devrait pas vous décevoir.
Il s'agit d'un shoot-them-up à scrolling vertical à l'action endiablée. Comme d'habitude, vous pilotez un vaisseau spatial dont l'armement de départ n'est pas adapté aux durs combats qu'il devra affronter. Aussi est-il impératif de récupérer des bonus au plus vite. Ceux-ci se présentent sous forme de petits vaisseaux arrondis qu'il vous faudra abattre. Attention, ces vaisseaux sont tout aussi dangereux que les autres et leur contact occasionnerait un choc mortel.


Un des vaisseaux mère du deuxième niveau.


L'écran de protection vous sera bien utile contre l'alien de la fin du premier niveau.

gresser tout au long des six mondes que comprend le jeu. Le challenge devient déjà bien difficile dès le second niveau et l'option continu montre tout son intérêt.
La réalisation fait honneur aux capacités de la *Megadrive*. Les graphismes sont fins, variés et certains décors splendides. L'animation des vaisseaux, tout comme le scrolling sont irréprochables, bien qu'un petit scrolling latéral complémentaire ne m'aurait pas déplu.
La partie sonore allie une excellente musique et des bruitages d'action vraiment convaincants. La jouabilité est au rendez-vous aussi, ce qui est capital quand


Des décors variés.

Au début du jeu, la structure métallique peut gêner la récupération de l'un de ces bonus. Aussi, je vous conseille d'attendre un peu que le vaisseau correspondant se déplace dans une zone plus dégagée avant de le détruire. Ces bonus sont variés : tirs multidirectionnels, tirs arrière complémentaires, missiles autoguidés, bouclier de protection supportant un certain nombre d'impacts avant de disparaître, etc.
La représentation visuelle de ces armes est toujours réussie et parfois vraiment splendide. Vous disposez, en plus, d'un nombre limité de bombes aux effets dévastateurs, bien utiles en cas de panique.
Le premier niveau n'est pas trop difficile, sans être une sinécure pour autant. Les armes supplémentaires et le bouclier devraient vous permettre d'affronter les différentes attaques avec succès. Les vagues d'ennemis sont variées, tant au niveau du graphisme des vaisseaux que de leur mode d'assaut, ce qui évite toute monotonie. Leur ordre de succession, en revanche, est immuable, ce qui est indispensable pour se familiariser avec le jeu et progresser. A certaines étapes du niveau, vous affronterez des vaisseaux mères beaucoup plus redoutables, du fait de leur armement puissant et de leur grande résistance aux tirs. Le vaisseau géant qui vous attend en fin de niveau n'est déjà plus une partie de plaisir... Pour le détruire, vous devrez anéantir ses deux rotors montés sur bras articulés, puis éliminer la bouche de lancement des boules de feu et enfin terminer le travail en vous occupant de la structure principale, tout cela en évitant ses tirs répétitifs.
Le second niveau vous conduit dans un univers complètement différent. Certains décors sont superbes, avec un excellent rendu du relief, vu à travers les trous de la couche opaque où vous évoluez. Les aliens sont bien évidemment plus puissants et totalement différents du premier niveau, tout comme les effets visuels de vos armes d'ailleurs. Vous allez ainsi tenter de progresser tout au long des six mondes que comprend le jeu.

on considère la dureté des attaques. Votre vaisseau évolue vite et répond instantanément. *Verytex* mérite de figurer dans votre ludothèque, d'autant que sa progression de difficulté bien menée le destine tout autant au joueur moyen qu'au briseur de joysticks.

Jacques Harbonn

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*D*


Bien pratique, le tir multiple !

Hill Street Blues

AMIGA

Une simulation de commissariat de police, voilà un genre nouveau. Basé sur une célèbre série TV américaine, Hill Street Blues *restitue bien l'ambiance qui y règne. Richesse graphique et scénique contribue à relever l'aspect stratégique de ce jeu presque comparable à* Sim City *par la qualité de sa réalisation.*

Krisalis. Conception : Rob Hill, Mark Incley, Simeon Pashley et Tony Kavanagh ; programme : Rob Hill, Mark Incley, Simeon Pashley et Nigel Little ; graphisme : Neil Adamson et Pete Harrap ; musique : Matt Furniss.

Cette simulation aurait pu égaler le très célèbre *Sim City*. Si la réalisation de ce programme et la richesse de son scénario sont de grande qualité, certains se lasseront peut-être de la répétitivité des scènes du jeu et surtout de sa difficulté. Inspiré d'une série télévisée qui connaît un très vif succès aux Etats-Unis, *Hill Street Blues* vous permet de diriger neuf officiers de police. Votre but est d'assurer la sécurité dans un quartier particulièrement « chaud ». Du vol à la tire au meurtre, il faudra pister les coupables, interpeller les suspects, dresser des barrages, etc. Tout cela sans commettre de bavure qui puisse monter contre vous la population de la ville.
Il me faut tout d'abord féliciter les concepteurs de ce programme pour le soin qu'ils ont apporté à la réalisation du soft. La partie est entièrement maniée à la souris. Le joueur utilise des icônes très facilement identifiables, même lorsque l'on joue pour la première fois. Côté graphisme et animations scéniques, la vue aérienne de cette cité est un délice de

A l'annonce radio du premier crime, vous envoyez un agent pour l'enquête.



Neuf inspecteurs sous vos ordres !

réalisme. Les voitures évoluent sous vos yeux et spectent le code de la route (feux rouges, priorités, etc.). Les nuages qui passent sur la ville, les lampadaires qui s'entourent d'un halo lumineux lorsque tombe la nuit, les klaxons qui résonnent ou le moteur qui démarre, tout contribue à la qualité de l'ambiance.

De votre côté, vous allez rester suspendu aux appels radio lancés par le commissariat principal. Dès qu'un forfait y est communiqué, il faut choisir l'un des officiers de police, puis lui ordonner de monter en voiture et de se rendre sur les lieux de l'agression. Une fois sur place, il vous faudra interpeller des suspects, étudier les fiches de police pour mémoriser le portrait-robot du coupable, et peut-être lui passer les menottes, ou avoir recours à votre arme.

Hill Street Blues propose cinq niveaux de difficulté. Mais même si l'on se prétend inspecteur novice, les crimes vont très rapidement s'enchaîner. Il faudra alors envoyer simultanément plusieurs officiers en divers points de la ville. A grand renfort de clics souris et de choix sur icônes, les plus calmes auront peut-être une chance de résoudre assez de forfaits pour que baisse la criminalité ! Deux aspects font la force de cette simulation : le grand réalisme de son jeu et la diversité des situations offertes. Toutes les facettes du métier de policier sont proposées. L'appel des infirmiers lorsqu'une victime est à terre est réellement suivi de l'arrivée de l'ambulance qui emmène le corps. Autre exemple, on peut repérer un suspect au fait qu'il marche plus vite dans la rue, pour fuir le lieu de son crime... Tous ces éléments développent finalement un jeu très riche et qui surprend le joueur à chaque carrefour.

Un seul défaut subsiste alors : les scènes sont un peu trop répétitives. De plus, les concepteurs semblent avoir trop compté sur la multiplicité des attaques mineures pour corser l'aventure. Lorsqu'un crime est annoncé, il faut trop de temps pour choisir un enquêteur, appeler la fiche du bureau, repérer l'endroit du délit sur la carte, envoyer l'agent sur les lieux et poursuivre d'éventuels suspects... L'enquête n'est pas encore close qu'un ou deux crimes supplémentaires s'inscrivent déjà sur votre tableau de commande. Résultat, à moins d'avoir une douzaine de mains, on ne parvient pas à passer sur chaque cas assez de temps pour profiter au mieux de toute la richesse graphique et scénique développée. *Hill Street Blues* s'adresse donc aux amateurs de simulation/stratégie qui aiment avant tout entrer à fond dans l'ambiance d'une partie, et goûter d'un décor et d'une mise en scène des plus réalistes. Même si l'on ne parvient pas alors à la puissance d'un *Sim City*, voilà un logiciel que je vous conseille.

Olivier Hautefeuille



Sur la carte, localisez vos voitures.



Déjà deux crimes !



Le jeu est régi par des icônes.

Type	simulation/stratégie
Intérêt	15
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	B

Version Atari ST



Version Atari ST.

Le jeu est dans cette version toujours aussi prenant. Je lui reproche toujours le trop grand nombre de crimes mineurs qui rendent difficile le suivi de la mission.

Face à la version *Amiga, Hill Street Blues* offre ici un décor aussi somptueux et précis. On regrettera toutefois que les animations soient un peu saccadées et que les bruitages manquent de réalisme. Un bon jeu tout de même.

O. H.

Intérêt	15
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★
Prix	B



Chip's Challenge

ATARI ST

Chip's Challenge est un piège ! Une fois tombé dedans, vous ne pouvez plus en sortir. Jeu de réflexion très prenant, il comporte d'ailleurs une multitude de chausse-trapes qu'il faut éviter. Plus de 150 niveaux pour exercer votre ruse et votre intelligence...

US Gold. Programmation : Dan C ; graphisme : S.Bedser ; musique et bruitages : David Whittaker.

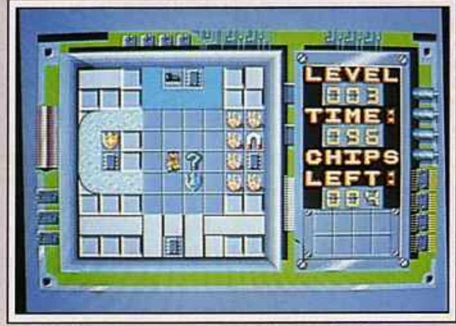
Bien que la version *Amiga* de ce jeu vous ait déjà été présentée dans les Rolling Softs du n° 89 de *Tilt*, je n'ai pu résister au plaisir de vous en reparler plus longuement, d'autant que cette version *ST* est excellente. Le thème en est très simple : pour pouvoir conquérir votre belle, vous devrez prouver votre puissance de raisonnement et résoudre les 150 niveaux aux énigmes diverses. J'avoue n'avoir pas terminé le jeu au cours du test et j'ignore, donc, quelle est la récompense finale !

Dans chaque tableau se trouvent éparpillées un certain nombre de puces (*chip* en anglais, d'où le nom du programme) que vous devrez récupérer avant de rejoindre la sortie. Cela peut sembler bien simple au premier abord, mais c'est loin d'être le cas. En effet, un certain nombre d'obstacles devront être surmontés pour accéder à des puces particulières. Et la grande originalité de ce jeu de réflexion vient de sa variété. En effet, dans la plupart des autres jeux de stratégie, le principe reste le même tout au long de la partie, seule la difficulté augmente régulièrement. Ici chaque tableau offre ses énigmes spécifiques. D'ailleurs, dans les premiers niveaux, le programme vous fournit un résumé de la situation, bien utile pour vous mettre en route. Ici, il vous faudra ramasser des clés de couleurs différentes (ouvrant une porte de la même teinte) dans un ordre bien particulier afin de ne pas vous retrouver bloqué. Ailleurs, ce sont des boucliers, des chaussures à crampons ou des aimants qu'il vous faudra prendre pour passer sans dommage le feu, la glace ou les tapis magnétiques. D'autres tableaux vous confrontent à des murs invisibles ou de fausses parois et quelques éléments cachés sous certaines dalles mobiles. Quelques niveaux reprennent le principe de l'excellent *Spiderman* (version micro, le jeu d'action/réflexion). Des boutons poussoirs vont modifier simultanément l'état de plusieurs portes basculantes ou déplacer de la même manière des objets. Dans un autre des tableaux de début, vous serez confronté à des voleurs qui récupèrent les objets en votre possession. Il vous faudra donc planifier votre parcours pour n'aborder ces voleurs que lorsque vos poches sont vides. Ailleurs encore, vous devrez déplacer les dalles mobiles, pour vous ménager un accès à travers un espace aquatique, à la manière de *Kwirk* (alias *Puzzle Boy*) sur *Game Boy*. Citons aussi, en vrac, les pièges divers, les téléporteurs de direction variable, les tourelles de tir à déconnecter, les passages verglacés qui vous font déraper, les tapis roulants et bien d'autres choses encore. Pour compliquer le tout, certains tableaux recèlent quelques monstres. Le plus souvent, ils ne sont pas particulièrement dangereux et vous n'aurez guère besoin d'être un as du joystick pour les éviter. Les monstres peuvent même se révéler utiles dans certains tableaux, faisant éclater une bombe qui vous barrait le passage. Chaque tableau doit être résolu en temps limité, ce qui complique encore le challenge, surtout à haut niveau. La réalisation est de qualité. Les graphismes sont simples, comme c'est la règle dans ce type de jeu, mais agréables. La jouabilité ne pose pas plus de problème, le système de code, en particulier, évitant de toujours recommencer depuis le début. Des thèmes musicaux différents pour chaque niveau (dus au célèbre David Whittaker) agrémentent l'action, et sont complétés de quelques bruitages. En conclusion, *Chip's Challenge* est vraiment un jeu de réflexion prenant, certainement le plus varié disponible à ce jour.

Jacques Harbonn



Utilisez les interrupteurs à bascule.



Prenez les crampons pour aller sur la glace.



Ne touchez pas aux bombes !



On commence en douceur, en récupérant les clefs dans le bon ordre.

Type	*réflexion/action (un peu)*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

CONSERVEZ VOTRE COLLECTION DE TILT DANS CET ELEGANT COFFRET RELIURE



BON DE COMMANDE
à retourner à TILT/Service Reliures
BP 53 77932 Perthes Cedex

Je désire recevoir .... coffret(s) pour un montant de 80 F. par coffret, soit .... F.

Ci-joint mon règlement : par chèque bancaire ☐ par mandat ☐ à l'ordre de TILT

NOM ____________________
PRENOM ____________________
ADRESSE ____________________
CODE POSTAL ____________________ VILLE ____________________

Réf. : 40.0067

Killing Cloud

AMIGA

Un scénario complexe avec des missions à l'intérieur ; des missions qui devraient assurer à elles seules le succès de ce jeu. Des décors superbes, des phases d'action, le pilotage d'un engin volant et un côté stratégie évolutive apportent le liant indispensable.

Image Works. Conception : A. Swinnerton et I. Martin ; programme et design ; D. Robinson, I. Martin, P. Featherstone, C. Gultniers, T. Ashton, A. Craven, J. Guerin et D. Betton ; musique : D. Whittaker.

San Francisco, année 1997, une épaisse couche de nuages toxiques emprisonne la cité. Pollution ? Non ! Les sinistres Black Angels, des terroristes qui entendent bien prendre possession de la ville, sont responsables de ce chaos. Dès lors, ce sont les ennemis jurés du flic futuriste dont vous endossez la tenue. *Killing Cloud* s'apparente presque à un simulateur de vol 3D. Son scénario évolutif sert de prétexte à un enchaînement de missions de plus en plus complexes que vous menez dans un superbe décor 3D, à bord de votre vaisseau ou à pied.

Tout commence dans la salle de briefing, où on vous confie votre mission. Il s'agit en premier lieu de localiser et de capturer des droïdes contrôlés par l'ennemi, afin de les interroger et de s'emparer, peut-être, du chef des Black Angels.

Notre héros se rend ensuite à l'armurerie. Enfin, il déposera, sur une carte complexe de San Francisco, différents éléments comme des missiles « net » (missiles qui vous permettent de capturer l'ennemi), et des PUP, des unités qui viendront rechercher les suspects appréhendés pour les mener dans l'une des bases de contrôle de la police d'Etat.

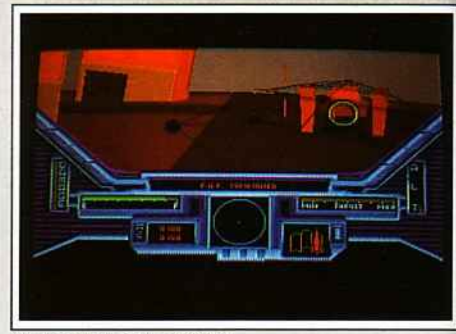
Passé cette phase de préparation, une superbe séquence vous place aux commandes de votre vaisseau. Il suffira alors de contrôler quatre touches clavier et la souris pour manœuvrer l'appareil et partir à l'assaut...

Le pilotage de votre engin et le paysage 3D que développe cette partie sont les deux atouts majeurs de *Killing Cloud.* Entre les tours de San Francisco, vous slalomez bientôt avec souplesse, guettant sur le radar le premier ennemi. L'animation est excellente sur *Amiga.* Parfois seulement, lorsque trop de sprites encombrent l'écran, le jeu est quelque peu saccadé... Cette phase action séduira un large public. En effet, elle ne présente pas la difficulté de pilotage d'un simulateur de vol. L'engin est aussi maniable que possible. Il suffit d'une touche pour accélérer, une autre pour ralentir ou s'immobiliser, comme suspendu en apesanteur.

Le radar, plus ou moins zoomé, sert à localiser tous les éléments importants du jeu. Enfin, le contrôle des différentes armes utilise un repérage de cible comparable à ce que l'on rencontre sur les simulateurs de vol classiques.



Passage à l'armurerie.

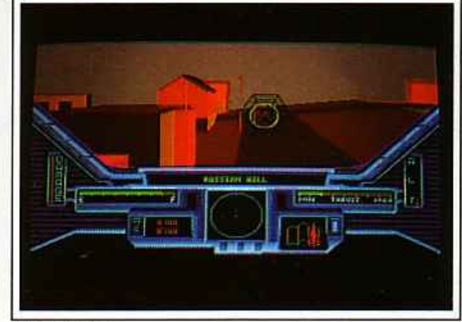


Arrestation d'un droïde.

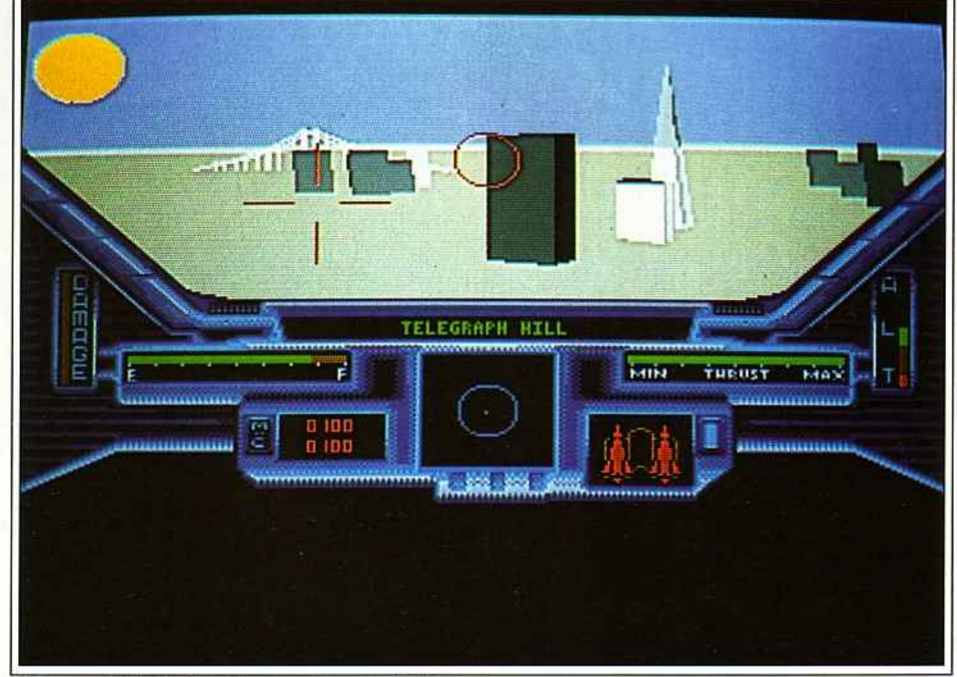
Killing Cloud garantit également son intérêt à long terme grâce à la richesse de son scénario. Ce n'est qu'après avoir capturé vos premiers adversaires, puis les avoir ramenés à la base pour les interroger, que s'ouvrira la seconde mission, et ainsi de suite.

Killing Cloud évite de cette manière de lasser le joueur, il le tient sans cesse en haleine. La difficulté du jeu est ainsi croissante.

Face à ces confrères, simulateurs de combats aériens ou logiciels de stratégie pure, ce soft offre un cocktail judicieux : une bonne gestion 3D et un scénario que l'on découvre au fil des parties. Je le conseille aux amateurs de jeux multigenre. Olivier Hautefeuille



Il faut tirer !



L'univers 3D de Killing Cloud est son atout principal.

Type	*pilotage 3D/stratégie*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★

(NDSR. Lors de sa présentation en Avant-Première, nous avions émis des réserves sur certaines scènes de ce soft, qui mettaient le joueur dans la peau d'un tortionnaire. Ces scènes ont été supprimées de la version définitive.)

SODIPENG PC ENGINE





Devil Hunter

MEGADRIVE

Jeu de plates-formes où l'action prend la forme de combats contre des monstres bizarres au moyen d'une épée magique, Devil Hunter *vous transforme en une jeune fille aussi jolie que belliqueuse. Ce mélange produit un cocktail diabolique !*

Conception NCS



Quel calvaire pour arriver enfin au repaire de l'abeille.

Devil Hunter vous invite à une nouvelle quête contre les forces du mal. Mais, une fois n'est pas coutume, c'est une héroïne que vous incarnerez ici. Cette bien jolie jeune fille ressemble à s'y méprendre à celles des nombreux dessins animés japonais dont nous abreuvent nos différentes chaînes de télévision.

Pour se défendre, elle ne dispose que d'une épée, magique toutefois. Outre les coups de taille et d'estoc qu'elle pourra donner, la magie de son épée lui permet de constituer autour d'elle un bouclier, qui s'active en maintenant le bouton de tir appuyé un certain temps. Ce bouclier ne pourra lui servir que contre des attaques spécifiques (dards empoisonnés des



La fleur est belle...



...mais ses dards sont empoisonnés.

plantes, par exemple) mais ne lui sera d'aucune utilité contre les monstres de bonne taille qui abondent. En contrepartie, ce même bouclier peut aussi lui servir d'arme. Pour cela, il suffit de réappuyer sur le bouton de tir tout en dirigeant votre bouclier sur la cible visée. Cinq angles de tir sont ainsi disponibles, ce qui enrichit d'autant les possibilités de combat.

Notre héroïne jouit aussi d'une assez grande richesse de mouvements. Elle peut avancer ou reculer, se retourner, sauter et s'accroupir. Ces mouvements sont rendus par des animations agréables, rapides et fluides. Au cours de son périple à travers les cinq mondes de ce jeu, elle va se trouver confrontée à bien des situations périlleuses. Tout d'abord, différentes créatures vont gêner sa progression : plantes projetant des dards empoisonnés, piranhas sautant hors de l'eau pour la happer, guêpes virevoltantes, bourdons lançant des anneaux dangereux, crapaud, œil à pattes ou autres monstres bizarres. Ces créatures sont réalisées avec un excellent graphisme et une bonne animation.

L'héroïne devra aussi franchir certains passages difficiles en sautant sur des plantes ou des nénuphars qui s'enfoncent rapidement sous son poids, ou en grimpant à une gigantesque liane par une série de sauts bien calculés. Les monstres de fin de tableaux sont particulièrement éprouvants. Ainsi à la fin du premier niveau, vous devrez grimper à la liane, sous les bourrasques provoquées par une abeille géante qui, à ce stade, ne craint pas vos attaques. Ces bourrasques perturbent sérieusement vos mouvements et multiplient d'autant les risques de chute mortelle. Une bonne technique consiste à vous mettre à l'extrémité des feuilles pour pouvoir sauter (sans aller trop loin cependant) et à profiter d'une éventuelle accalmie (possible, si vous allez vite). Mais juste avant d'atteindre le haut, vous risquez d'être bloqué et il faudra alors profiter de ce que l'abeille soit un peu au-dessous de vous pour sauter.

Je vous assure que cette étape est un véritable morceau d'anthologie. Ce n'est qu'arrivé à son repaire



Gare aux piranhas !

que vous pourrez la combattre à l'épée, tout en évitant ses attaques et celles de la plante qui s'y trouve. Les niveaux suivants offrent leur lot de pièges et monstres divers. Le jeu est d'autant plus difficile que chaque étape doit être terminée en temps limité. L'option continu associée aux vies multiples facilitera heureusement la tâche de ceux qui ne sont pas des experts.

La réalisation est d'un bon niveau. Je vous ai déjà parlé de la qualité des graphismes et de l'animation des créatures. Le scrolling différentiel sur plusieurs plans est tout aussi réussi ; je n'aurais cependant pas dédaigné des décors un peu plus riches. Si la musique d'accompagnement est agréable, les bruitages d'action paraissent un peu succincts. La jouabilité est excellente. La gestion particulière du bouton de tir empêche tout recours à un quelconque tir automatique, ce qui ne pose en l'occurrence aucun problème. En dépit de quelques imperfections, mineures au demeurant, *Devil Hunter* apparaît comme un excellent jeu de plates-formes/action, varié et original.

Jacques Harbonn

Type	*plates-formes/action*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*D*



1000 PIN'S A GAGNER

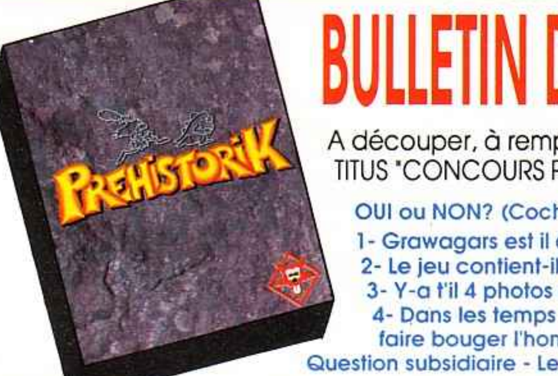
...ET TITUS ORGANISA LE CONCOURS LE PLUS FACILE DE LA GALAXIE, ET DECIDA DE VOUS OFFRIR 1000 EXEMPLAIRES DU BADGE LE PLUS "BRANCHE" DE L'UNIVERS: LE PIN'S ORIGINAL DE PREHISTORIK.











BULLETIN DE PARTICIPATION TILT

A découper, à remplir et à renvoyer avant le 30 Juin 1991 à:
TITUS "CONCOURS PREHISTORIK", 28 ter Avenue de Versailles, 93220 GAGNY.

OUI ou NON? (Cocher les cases des réponses justes)

1- Grawagars est il à la recherche d'un trésor? ☐OUI ☐NON
2- Le jeu contient-il plus de 25 écrans? ☐OUI ☐NON
3- Y-a t'il 4 photos du jeu au dos de la boite? ☐OUI ☐NON
4- Dans les temps anciens, seule la peur pouvait faire bouger l'homme? ☐OUI ☐NON
Question subsidiaire - Le jeu est il génial? ☐OUI ☐NON

Date de remise des lots après le 30/07/91

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Ville : .... Code postal : ....
Age : .... Ordinateur : ....

TILT 91

EXTRAIT DU REGLEMENT DU CONCOURS

Article 1: La société Titus en collaboration avec le magazine Tilt, organise un jeu-concours sans obligation d'achat jusqu'au 30 juin 1991. Article 2: Ce jeu concours est ouvert à toute personne résidant en France métropolitaine, Corse comprise, à l'exclusion des membres du personnel des sociétés organisatrices et de leur famille. Article 4: Les bulletins réponse, photocopies ou réponses sur papier libre devront être adressés, dûment affranchis, à TITUS - Concours Préhistorik - 28 ter Avenue de Versailles - 93220 Gagny, avant le 30 Juin 1991 à minuit le cachet de la poste faisant foi. Article 6: Mille bulletins tirés au sort parmis l'ensemble des bulletins réponse gagnants, détermineront les vainqueurs. Article 8: Les lots seront remis aux gagnants à partir du 30 juillet 1991. Article 9: Le présent règlement est déposé chez Maitre Lourtioux, Huissier de justice, 27 allée Gambetta 93340 Le Raincy. et peut être obtenu sur simple demande écrite à Titus. Article 10: Les gagnants se verront recevoir directement leurs prix par le biais de la poste.

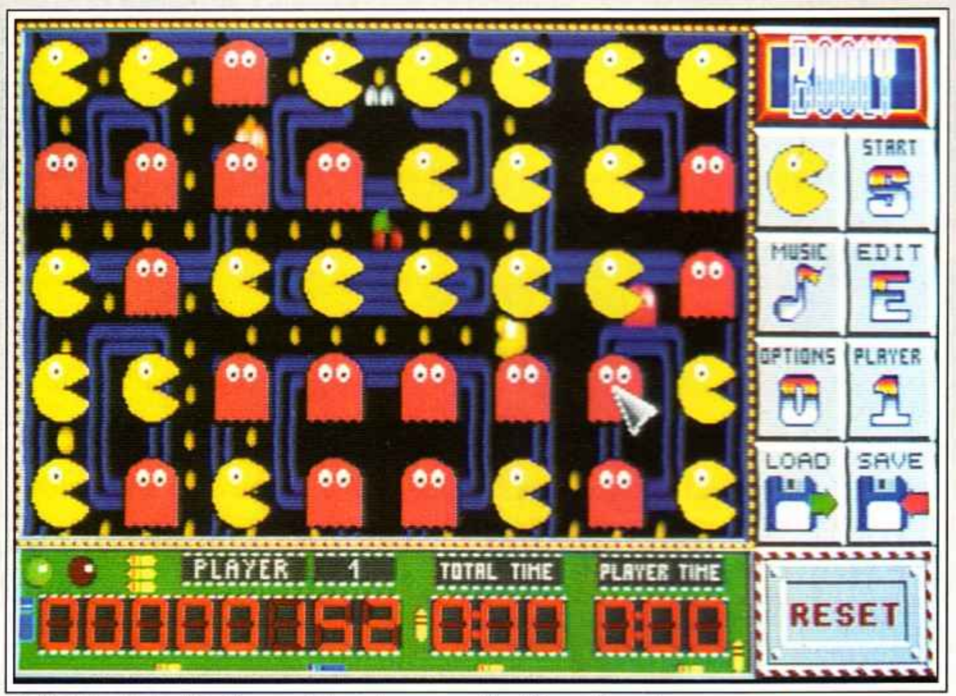


Booly

ATARI ST

Cent niveaux de trois écrans, tous entrecoupés d'un challenge particulièrement casse-tête, tel se présente le nouveau programme de réflexion de Loriciel. Booly développe un jeu très simple dans la forme, mais vraiment difficile à vaincre. La richesse des options de jeu, la présence du mode Editeur et la beauté de la mise en scène garantissent son intérêt à long terme.

Loriciel. Chef de projet : C. Gomez ; conception et programmation : F. Cribier et M. Cordier ; graphisme : M. Cordier ; musique : M. Guillaumin.



Un Pac Man devient fantôme, mais transforme aussi les icônes adjacents.

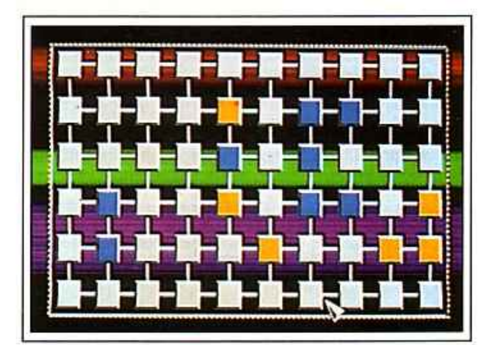
Booly est le tout dernier jeu de réflexion développé par Loriciel. Le thème de cette partie est assez proche de celui de *Revelation*, un soft testé dans le numéro 90 de *Tilt*. Pour chaque tableau, vous allez voir apparaître un certain nombre d'éléments qui peuvent, chacun, prendre deux couleurs ou formes différentes.

Votre but est d'unifier l'ensemble de l'écran, c'est-à-dire de donner à tous les éléments présents le même aspect. Mais, comme dans *Revelation*, ces pièces vont bien sûr interférer entre elles. Par exemple, si l'on doit retourner des pastilles afin qu'elles soient toutes de couleur grise, une pastille retournée va peut-être inverser à son tour les deux pastilles adjacentes.

Pour saisir l'ensemble du mécanisme, le joueur peut faire appel à une option spéciale, qui dévoile à l'aide de flèches le sens de ces interférences.Mais cette solution lui fera perdre un temps précieux et il est impossible de visualiser d'un coup d'œil l'ensemble des liaisons.

Relativement facile dans ses premiers niveaux de jeu, *Booly* offre très vite des tableaux particulièrement ardus. Lorsque vous avez vaincu trois écrans de jeu, un challenge spécial vous est proposé, qui compte un grand nombre d'éléments, chacun d'eux pouvant prendre trois couleurs différentes. Là, on entre dans une épreuve cauchemardesque !

Booly offre donc un scénario assez simple mais réservé aux plus tenaces de la cellule grise, scénario mis en valeur par une présentation de qualité et, surtout, un grand choix d'options. Les trois cents tableaux proposés ont chacun des graphismes différents. Outre le scrolling de fond d'écran qui anime les scènes, les éléments de *Booly* sont vraiment très variés.



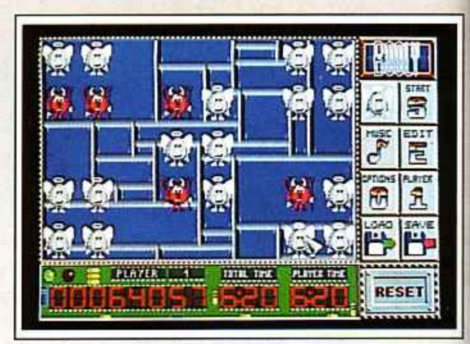
Le « challenge », trois couleurs qui tournent.



En mode Edition, à vous de créer LE casse-tête...

Des simples cases de couleur aux ampoules allumées ou éteintes à la créature semblable à celle de *Pac Man*, les graphismes de ce programme sont de très bonne qualité.

Pour ce qui est des options, on profitera de quatre musiques différentes ; on jouera seul ou à deux, trois, ou quatre ; on aura le choix de la visibilité ou non des liaisons, de la présence éventuelle de bonus, etc. De plus, un éditeur de tableaux vous permettra de confectionner vos propres écrans de jeu, et de les sauvegarder, bien sûr. A noter que, dans ce cas, quelle que soit la difficulté de votre grille, l'ordinateur la rendra « jouable » en corrigeant les éventuelles impossibilités mises en place.



Pas de pause, et le temps qui passe !

Enfin, le programme s'avère très maniable, puisque tout se passe à la souris. *Booly* est donc un jeu très bien réalisé. La difficulté de son jeu est bien dosée, ce qui est indispensable pour ce type de partie. Mais, même avec tous ces atouts, le soft ne connaîtra pas à mon sens le même succès qu'un *Tetris* par exemple. En effet, si le temps imparti pour chaque tableau est suffisant pour que l'on se creuse à souhait les méninges, le jeu reste plus souvent instinctif que vraiment très réfléchi. Même avec de l'expérience, on agit souvent au hasard, puisqu'il est impossible de mémoriser de si vastes combinaisons.

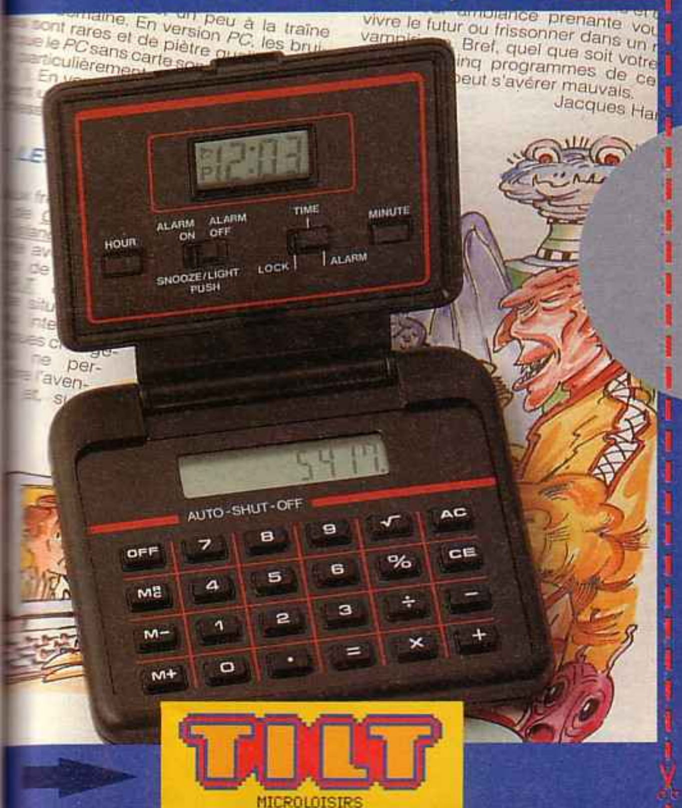
Ceux qui ont craqué sur *Revelation* iront plus loin grâce à *Booly*, jusqu'à la crise de nerfs peut-être ! *Booly* sera très prochainement disponible sur *Amiga* ou *CPC*. Pour la version *PC*, il faudra attendre plus longtemps... Olivier Hautefeuille

Type ______ *réflexion*
Intérêt ______ *14*
Graphisme ______ ★★★★★
Animation ______ ★★★
Bruitages ______ ★★★★
Prix ______ *B*

OFFRE SPECIALE

ECONOMISEZ 209 F ET RECEVEZ UN REVEIL MALIN*

* C'est un réveil et c'est aussi une calculatrice. Etonnant, non ?



BULLETIN D'ABONNEMENT

OUI, je m'abonne à TILT pour un an. Je recevrai donc les 12 prochains numéros (dont un double et un spécial) ainsi que l'astucieux réveil-calculatrice pour 229 F seulement au lieu de 438 F, soit 209 F d'économie.
J'ai bien noté que le réveil-calculatrice me sera expédié dans un délai de 6 semaines, après l'enregistrement de mon règlement.

Nom ______

Prénom ______

Adresse ______

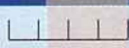
______

Code postal ______ Ville ______

☐ Je joins dès à présent mon règlement à l'ordre de TILT par:

☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal

☐ Je préfère régler par Carte Bleue (CB) dont voici le numéro:

Date d'échéance: 

Signature indispensable

Vous pouvez également, si vous le souhaitez, acquérir séparément le réveil-calculatrice au prix de 120 F, chacun des 10 numéros de TILT au prix de 25 F le numéro double au prix de 29 F et le numéro spécial au prix de 39 F.

Tarif valable pour la France métropolitaine.
Offre exclusivement réservée aux nouveaux abonnés.



PROFITEZ VITE DE CETTE OFFRE SPECIALE

- 10 numéros de TILT
- + 1 numéro double
- + le guide Jeux & Micros
- + le réveil-calculatrice

229 F seulement

au lieu de 438 F,
soit une économie de 209 F.

Cette carte d'abonnement est à renvoyer à:

TILT
LIBRE REPONSE N° 4375
75742 PARIS CEDEX 15

POUR VOUS...



UNE CALCULATRICE HAUTE PERFORMANCE

En plus des 4 fonctions classiques, votre calculatrice vous donne en temps réel toutes les racines carrées et tous les pourcentages que vous recherchez. Simple d'utilisation, sa mémoire infaillible stocke tous vos résultats pendant vos opérations courantes et vous les restitue d'une simple pression.

UN REVEIL ASTUCIEUX...

Programmez votre heure et il vous réveillera en douceur au moment où vous le désirez. Malin, vous vérifiez l'heure programmée d'une simple pression... et il s'éclaire dans le noir grâce à sa lumière intégrée!



IL VOUS SUIVRA PARTOUT

Pratique, vous refermez votre réveil-calculatrice et il a le look d'un mini ordinateur portable. Résistant, vous l'emporterez avec vous dans votre poche. Il sera toujours prêt à vous rendre service, pour de longues années.

POUR RECEVOIR VOTRE REVEIL-CALCULATRICE

ABONNEZ-VOUS VITE!

CONCOURS CHALLENGERS
ILS ONT GAGNE !!!

SUPER GAGNANT :

LIONEL DUBOIS va recevoir 1 CONSOLE NEO GEO et 3 jeux dans le magasin AUCHAN GRANDE SYNTHE (59)

Auchan BOULANGER

ILS ONT GAGNE UN BALADEUR FM + UN JEU UBI SOFT !!

Mr HAMET Christophe Boulanger ST BRIEUC (22) - Mr CORTES Boulanger BREST (29) - Mr LABBE Frédéric Boulanger PORTET (31) - Mr ADNET Michel Boulanger BORDEAUX LE LAC (33) - Mr MOZE Nicolas Boulanger LIBOURNE (33) - Mr STELLA Jean Franck Boulanger ECHIROLLES (38) - Mr DEFOND Céderic Boulanger ROANNE (42) - Mr LALET Mickael Boulanger REZE (44) - Melle DUPONT Erika Boulanger ST HERBLAIN (44) - Mr DUTHOY Raynald Boulanger ARMENTIERES (59) - Mr SERGENT Cyril Boulanger DOUAI (59) - Mr TYPORET Marc Boulanger GRANDE SYNTHE (59) - Mr HENNION Arnauld Boulanger LILLE (59) - Mr LE MEUR Thierry Boulanger VILLENEUVE D'ASCQ (59) - Mr HAEZEBROUCK Raphaêl Boulanger ENGLOS (59) - Mr VERMISSE Daniel Boulanger CALAIS (62)- Mr POTNIK Kevin Boulanger CLERMONT FERRAND (63) - Mr REYNIER Bruno Boulanger SAINT PRIEST (69) - Mr BOUVIER Guillaume Boulanger CHAMBERY (73) - Mr MAWLOWSKI Mathis Boulanger CESSON (77) - Melle RENARD Chantal Boulanger PLAISIR (78) - Mr SAINT LEGER Patrick Boulanger LE PONTET (84) - Mr SOBEZAK Yves Boulanger AULNAY SOUS BOIS (93) - Mr BEAUDOIN Gérard Boulanger FONTENAY SOUS BOIS (94) - Mr ROLLET Jean Christophe Auchan SAINT ETIENNE (42) - Mr TANGUY Ollivrain Auchan TRIGNAC (44) - Mr BLANHUET Clément Auchan OLIVET (45) - Mr BRULBAULT Damien Auchan CHERBOURG (50) - Melle VANHESSCHE Laurence Auchan GRANDE SYNTHE (59) - Mr DERENTY Benoit Auchan HAUBOURDIN ENGLOS (59) - Mr BLONDEEL Sébastien Auchan LEERS (59) - Mr MASSON Samuel Auchan LOUVROIL (59) - Mr WARTEL Aymeric Auchan RONCQ (59) - Mr MARTHON Pierre Auchan PETITE FORET (59) - Mr BOURDET Sébastien Auchan BETHUNE (62) - Melle VILLOT Elodie Auchan BOULOGNE SAINT MARTIN (62) - Mr MICHELLET Christian Auchan PERPIGNAN (66) - Mr DESMARTIN Olivier Auchan ST PRIEST (69) - Mr RICHARD Didier Auchan CESSON (77) - Mr GAZEAU Fréderic Auchan MANTES LA JOLIE (78) - Melle LAMARCHE Sandrine Auchan VELIZY VILLACOUBLAY (78) - Mr RIGNAULT Jean Paul Auchan BRETIGNY SUR ORGE (91) - Mr LA POUILLE Jean Jacques Auchan PUTEAUX (92) - Melle BERTHE Arlette Auchan FONTENAY SOUS BOIS (94) - Mr BERSTEIN Stéphane Auchan CERGY (95).

ILS ONT GAGNE UN SAC-A-DOS !!

Mr QUIAC Jean Jacques Boulanger BREST (29) - Mr GIMENEZ Vincent Boulanger TOULOUSE PORTET (31) - Mr MINET Olivier Boulanger LIBOURNE (33) - Mr VEDELAGO Stéphane Boulanger ECHIROLLES (38) - Mr DE LA CALLE Boulanger REZE LES NANTES (44) - Mr ROUSSET J.S. Boulanger ST HERBLAIN (44) - Mr NOCUSE Emmanuel Boulanger ARMENTIERES (59) - Mr DIEBLING Jérémy Boulanger DOUAI (59) - Mr COCHEZ Thomas Boulanger LILLE (59) - Mr HENNERON Vincent Boulanger CALAIS (62) - Mr RATEL Pierrick Boulanger ST PRIEST (69) - Mr CAPUT Guillaume Boulanger CESSON (77) - M. GERTS Kenny Boulanger PLAISIR (78) - Melle PREYRE Olivière Boulanger LE PONTET (84) - Melle RICHAUD Anne Sophie Auchan SAINT ETIENNE (42) - Mr LEGAL Eric Auchan TRIGNAC (44) - Mr LE GLINEL David Auchan OLIVET (45) - Mr MUSENGER Xavier Auchan CHERBOURG (50) - Mr QUESNEL Alban Auchan GRANDE SYNTHE (59) - Mr JANC Xavier Auchan LOUVROIL (59) - Mr LHERBIER Rufin Auchan PETITE FORET (59) - Mr MANIEZ Hervé Auchan BETHUNE (62) - Mr LECOUTRE Cédric Auchan ST PRIEST (69) - Mr MAYERAS Michel Auchan CESSON MELUN (77) - Mr PERALES Enrique Auchan VELIZY VILLACOUBLAY (78) - Mr VIANDIER Stéphane Auchan BRETIGNY SUR ORGE (91) - Mr RALECHE Mickaël Auchan PUTEAU (92) - Mr BORTOLUZZI Yves Auchan FONTENAY SOUS BOIS (94)

ILS ONT GAGNE UN TEE-SHIRT !!

Mr MONTFORT Antoine Boulanger BREST (29) - Mr LABBE Sébastien Boulanger TOULOUSE PORTET (31) - Mr GERARD Alexandre Boulanger LIBOURNE (33) - Mr MENEGHETTI Sébastien Boulanger ECHIROLLES (38) - Mr BROSSEAU David Boulanger REZE LES NANTES (44) - Mr DABOUN Jean Hervé Boulanger SAINT HERBLAIN (44) - Melle NOCUSE Christine Boulanger ARMENTIERES (59) - M. PLADER Jessy Boulanger DOUAI (59) - Mr KLING Michel Boulanger LILLE (59) - Mr IGNASIAK Romuald Boulanger CESSON (77) - Mr LE FLOC'H Jean Charles Auchan OLIVET (45) - Mr JANC Xavier Auchan LOUVROIL (59) - Mr DAMIEN Fabrice Auchan BETHUNE (62) - Mr CONDEMINE Yves Auchan ST PRIEST (69) - Mr LAPEN Thomas Auchan CESSON MELUN (77) - Mr KERGOAT Gaël Auchan VELIZY VILLACOUBLAY (78) - Mr HOEPPE Fabrice Auchan FONTENAY SOUS BOIS (94) -

Disquettes, cassettes, cartouches, une sélection des softs qui roulent.

Horror Zombies from the Crypt

Atari ST, disquette Millenium

Les possesseurs de *ST* vont enfin pouvoir se plonger dans les affres de ce logiciel d'épouvante (version *Amiga* dans le n° 88 de *Tilt*). Vous incarnez un héros qui ne craint



pas d'affronter les forces du mal. Pourtant, l'épreuve n'est pas de tout repos. Outre les nombreuses créatures spectrales qui hantent ces sombres couloirs, il vous faudra recourir à de multiples astuces pour récupérer les objets utiles (potions aux pouvoirs divers, clés pour ouvrir les portes, crâne pour changer de niveau, etc.). Si certaines solutions sont assez faciles à trouver, d'autres mettront votre sagacité à rude épreuve. Fort heureusement, un système de code vous évitera de tout recommencer au début. La réalisation est d'un bon niveau, sans atteindre toutefois celle de l'*Amiga* (fenêtre d'action un peu trop petite et mise en couleur moins riche). Il n'en reste pas moins que les graphismes et l'animation sont de bonne facture et que la bande sonore contribue parfaitement à l'angoisse du joueur, même si aucun bruitage d'action ne vient agrémenter le tout. L'excellente jouabilité n'appelle aucun commentaire. Un logiciel d'aventure/action très agréable, qui vous tiendra de longues heures en haleine.

Jacques Harbonn

Type	***aventure/action***
Intérêt	***17***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	***C***

F-16 Combat Pilot

CPC, disquette Digital Integration

Comme la version *Commodore 64* (testée dans le n° 80 de *Tilt*) cette adaptation d'un simulateur de vol déjà bien ancien (test de la version *PC* dans le n° 65...) sur *Amstrad CPC* est une réussite. En effet, les concepteurs de ce soft ont su préserver le réalisme du pilotage, aussi bien que les multiples stratégies définies par les menus qui ouvrent l'aventure. Aidés par un manuel français très détaillé, les pilotes pourront passer par une période d'entraînement avant de se lancer dans plusieurs missions



distinctes, contre des forces blindées, des bâtiments, etc. La phase d'armement et de préparation des missions sur carte est de la partie. Le pilotage prend en compte, quant à lui, les leurres, le choix des armes, la sélection des cibles radar et même l'éjection du pilote en cas de crash imminent. Les graphismes de *F-16* sont bien sûr assez peu colorés. Il sont moins beaux que ceux de la version *C 64*, mais la précision du dessin est quand même présente. Enfin, les bruitages développés par le jeu sauront vous placer dans l'ambiance du combat. Pour les amateurs de simulateur de vol sur *CPC*, *F-16* se doit de prendre place dans votre ludothèque.

Olivier Hautefeuille

Type	***simulateur de combat aérien***
Intérêt	***15***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	***B***

Atomino

Amiga, disquette Psygnosis

Psygnosis nous propose ici un jeu de stratégie original. A l'aide de différents atomes disposant de possibilités de liaison diverses (de 1 à 4 dans les premiers niveaux), vous devez constituer des molécules. La stratégie consiste à rassembler les atomes ayant de multiples liaisons, de manière à saturer plusieurs liaisons en un seul placement. Vous pouvez, à tout moment, échanger un atome déjà en place avec un autre en réserve. Le tableau se termine lorsque vous avez créé le nombre voulu de molécules, en fonction du niveau, et qu'il ne reste plus d'atome dans le « pot » qui se remplit régulièrement. Le facteur temps a donc sa part et ne constitue pas la moindre difficulté. La réalisation est très correcte, bien que les capacités de l'*Amiga* n'aient guère besoin d'être sollicitées pour ce type de jeu. La maniabilité au joystick s'avère excellente et la progression de difficulté, bien menée, évite de décourager le joueur dès les premiers tableaux. Une agréable musique d'ambiance soutient vos efforts. Un bon jeu qui séduira les amateurs de stratégie.

Jacques Harbonn

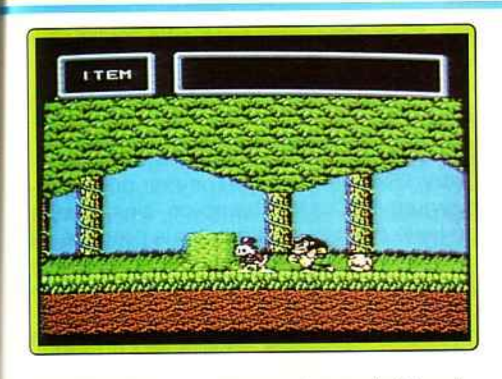
Type	***stratégie***
Intérêt	***12***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	***B***

Duck Tales

Console Nintendo, cartouche Capcom

Oncle Picsou est amateur d'or... Accompagné de ses trois neveux, il part à la recherche de cinq trésors, cachés dans cinq univers distincts. Il parcourra ainsi la forêt amazonienne, les maisons hantées de Transylvanie, ou encore les cratères de la Lune.

Ce beat-them-all d'exploration est une réussite. Le décor est très riche et vraiment varié et coloré. Les labyrinthes des salles et couloirs, reliés par des escaliers, des trappes ou des échelles sont complexes et pleins de surprises. Des énigmes vont se présenter à vous durant toute la partie, qui vous obligeront à chercher par exemple un indice sur la Lune pour l'utiliser plus tard des les mines africaines... Pour combattre ses adversaires, Picsou manie la canne qu'il lance dans des objets et assomme ainsi l'ennemi. Il peut aussi sauter sur cette même canne et briser les monstres en rebondissant sur leur tête. Enfin, la collecte de nombreux bonus et indices passe par l'exploration de tous les éléments du décor. Un coup de canne dans un cercueil de la maison hantée peut dévoiler un diamant... ou un fantôme ! *Duck Tales* profite d'une



maniabilité « arcade » très satisfaisante. L'orientation des sauts est précise et l'on est jamais trahi par l'animation du jeu. Soutenu par une bande son variée, un graphisme riche, une jouabilité de grande qualité et un scénario captivant à long terme, ce soft entre en bonne position dans la ludothèque de la *Nintendo*. Un achat garanti pour les amateurs du genre.
Olivier Hautefeuille

Type	*beat-them-all/exploration*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*

Recovery
Amiga, disquette New Deal Productions

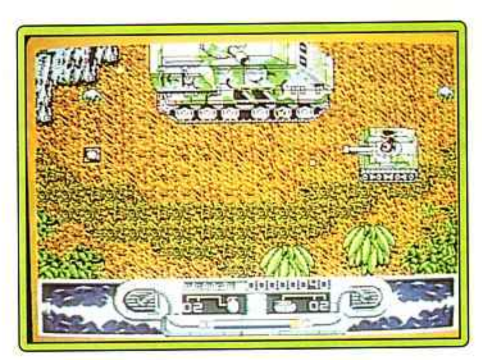
Basé sur un thème proche du *Voyage fantastique* (un sous-marin miniature qui parcourt le corps humain), *Recovery* n'est en fait qu'un shoot-them-up très classique en scrolling horizontal. On y retrouve les com-



posants habituels : bonus divers améliorant votre armement ou votre protection et « monstres ». La réalisation n'est pas désagréable, sans pour autant sortir de l'ordinaire. Les ennemis sont assez variés, mais font preuve d'un certain manque d'imagination (ils n'appliquent qu'un nombre restreint de tactiques), ce qui rend vite l'action insipide. La bande sonore offre, au choix, une bonne musique ou des bruitages d'action réussis mais pourquoi donc ne proposer que fromage ou dessert ? Ce programme moyen n'est vraiment pas parvenu à me passionner. S'il ne présente pas de défaut rédhibitoire, il n'offre rien pour accrocher le joueur.
Jacques Harbonn

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*10*
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Blazing Thunder
Amiga, disquette Hitec



Blazing Thunder vous propose de jouer les Rambo aux commandes d'un char léger, cette fois. Vous allez vous enfoncer dans les lignes ennemies et tirer sur tout ce qui bouge. Les combattants ne cessent de surgir d'un peu partout et certains se tiennent même embusqués pour mieux vous ajuster. Il faudra aussi faire attention aux mines, aux chars adverses et aux redoutables attaques aériennes. Fort heureusement, les armes bonus vous aideront dans cette difficile entreprise. La réalisation est correcte, mais reste très classique. Les graphismes gagneraient à être plus variés et un peu plus travaillés. En revanche, l'animation est rapide et fluide et les bruitages d'armes variés, mêlés de digitalisations vocales pour les cris des blessés, rendent bien l'ambiance. La jouabilité est excellente, votre véhicule étant d'une grande maniabilité. La progression de difficulté est bien gérée et, s'il est facile de « nettoyer » les premiers niveaux, il en va vraiment tout autrement lorsque vous êtes attaqué de toutes parts. A terme, cependant, le jeu est un peu lassant car trop répétitif. S'il peut séduire pour quelques parties, on est bien loin de la « fascination » d'un *SWIV*.
Jacques Harbonn

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*11*
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Continental Circus
Amstrad CPC, cassette Mastertronic/Virgin

Bien sûr, on est très loin, sur *CPC*, des courses offertes par les *ST* ou *Amiga*. Mais

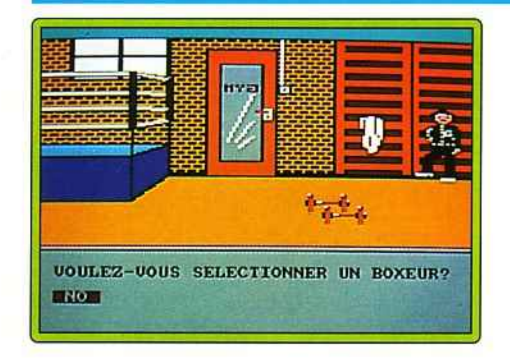


si l'on tient compte des réelles possibilités de la machine, cette course est sans doute l'une des plus ludiques que je connaissent sur *Amstrad*. Dès le premier circuit, le pilote sera en effet séduit par un jeu rapide, mais qui reste pourtant précis. Manié au joystick, votre engin possède deux vitesses. Les accélérations et le freinage ne sont pas assez nerveux à mon sens. En revanche, la piste est large et le slalom entre vos concurrents est agréable et réaliste.
Continental Circus parvient ainsi à parfaitement doser la progression de sa difficulté. Accessible aux novices, il intéressera aussi les pilotes confirmés. Autres atouts, la course est soutenue par des bruitages de qualité (rugissement du moteur et de celui des adversaires que l'on double par exemple). Le graphisme est enfin très détaillé. Les bâtiments, arbres et panneaux indicateurs jalonnent les abords de la piste. La route affiche aussi un relief très prononcé, relief qui donne vraiment du piquant à l'épreuve, notamment à l'approche des virages. Un jeu classique, mais que je conseille vivement aux amateurs de vitesse du bon vieux huit bits.
Olivier Hautefeuille

Type	*course de voitures*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*B*

World Championship Boxeur Manager
Amstrad CPC, disquette Krisalis

Cette partie retrace la carrière d'un entraîneur sportif. Vous allez engager des boxeurs, les suivre du gymnase à la salle du kiné, puis organiser des combats. Cette simulation n'offre aucune scène animée. En revanche, on utilise, pour agir, tous les objets posés sur le bureau : téléphone, classeurs, etc. Les changements de tableaux sont rapides, le jeu est en français, et la prise en main se passe sans douleur. L'ensemble est en définitive très maniable. Cette version *CPC* est donc de bonne qualité. Pour l'amateur de stratégie, cette partie est rapide et prenante. Très vite, plusieurs contrats sont dans vos poches et les com- ▶



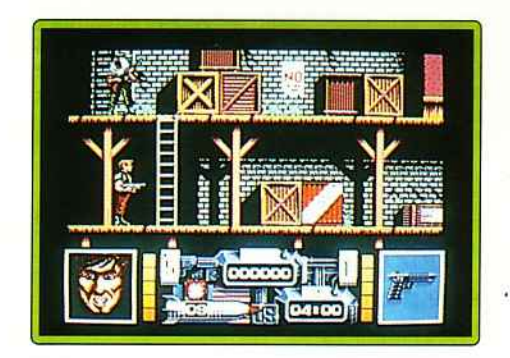
bats commencent, commentés par l'arbitre. Quelques victoires, quelques dollars et c'est le début d'une grande carrière, sauvegardée sur une disquette vierge en fin de journée. Il s'agit d'un bon produit que vous ne laisserez pas passer, si son thème vous convient. *World Championship Boxing Manager* tire en effet partie de toutes les capacités du *CPC*. Olivier Hautefeuille

Type	*sport stratégie*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★
Animation	-
Bruitages	★★★
Prix	*B*

Navy Seals

Atari ST, disquette Ocean

La version *ST* de cet excellent shoot-them-up/plates-formes agrémenté de stratégie n'a rien a envier à son homologue sur *GX 4000* (*Tilt* n° 86). Votre mission consiste à pénétrer dans un complexe bien gardé pour secourir un équipage allié et faire sauter un stock de missiles. Les ennemis vous guettent pratiquement à chaque tournant et



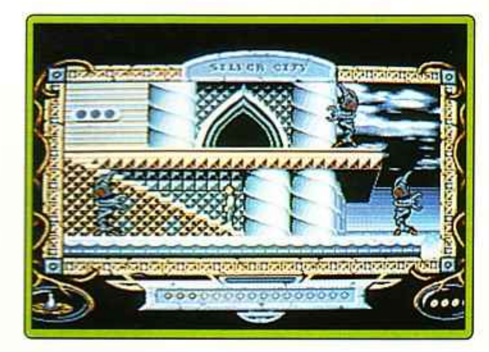
vous devrez faire preuve d'un bon sens tactique, d'une grande précision et de rapidité pour progresser. Les armes bonus sont souvent tout aussi efficaces que spectaculaires (le lance-flammes par exemple). L'obligation de terminer chaque niveau en temps limité complique encore le challenge déjà difficile. La réalisation est vraiment superbe. Les décors sont d'une grande richesse et très variés. De plus, la plupart des éléments de ce décor servent directement à l'action, pour changer d'étage ou se protéger des tirs, par exemple. L'animation est d'une variété rare, si elle n'est pas aussi parfaite que celle de *Prince of Persia*, il n'est pas sûr qu'elle ne soit pas plus variée, ce qui n'est pas un moindre compliment. La bande sonore est plus classique mais reste d'un bon niveau. Un excellent shoot-them-up/plates-formes mêlé de stratégie, indispensable à tous les amateurs d'action « intelligente ». Jacques Harbonn

Type	*plates-formes/stratégie*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

The Neverending Story II

Amiga, disquette Linel

Trop souvent l'adaptation micro des grands succès cinématographiques sert de prétexte à des logiciels médiocres. Celui-ci fait exception, sans pour autant pouvoir prétendre à un hit. Vous incarnez Bastien, et vous allez vivre certains des moments forts du film : jeu de plates-formes pour la sortie



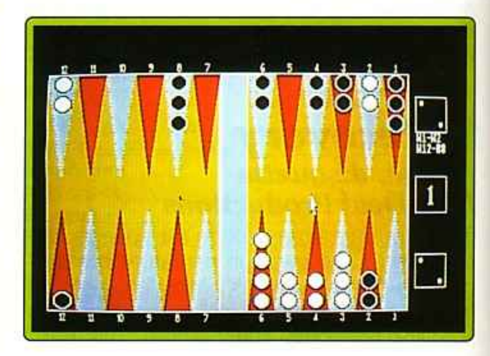
de Fantasia, où vous devez échapper aux nombreux monstres qui vous guettent ; vol sur le dos du dragon Falkor, dans un couloir, pour rejoindre le château de la reine maléfique ; montée aux échelles-voeux pour y pénétrer en évitant les rochers qui tombent ; course à cheval dans la forêt de l'orchidée, etc. La réalisation est inégale. Les jeux eux-mêmes disposent d'un graphisme correct sans plus, d'une animation assez lente et de rares bruitages. De plus, si les phases sont variées, chacune d'elle est traitée un peu trop simplement. En revanche, l'ambiance du film est parfaitement rendue. Entre chaque phase de jeu, l'histoire vous est contée, accompagnée de superbes graphismes, très fidèles, et de la musique originale, très bien reproduite. Ceux qui ont aimé le film goûteront le plaisir de se retrouver dans cette ambiance féerique mais les autres risquent d'être un peu déçus. Jacques Harbonn

Type	*action*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Backgammon Royale

Atari ST, disquette Oxford Softworks

Oxford Softworks, à qui l'on doit déjà le remarquable *Chess Champion*, ainsi que le go testé dans ce numéro, nous propose ici un jeu de backgammon. Le programme tourne aussi bien en monochrome qu'en couleurs, ce qui est assez rare pour être signalé. Le logiciel ne dispose que d'un seul niveau de jeu, où le temps de réponse est quasi instantané. On peut, en revanche, choisir le style de jeu : agressif où le programme cherche à vous capturer des pions dès qu'il le peut ; ou défensif, où il s'occupe plus d'amener ses pions dans son camp de manière sûre. La force du programme reste très moyenne, commettant assez souvent des fautes stratégiques, en particulier en mode agressif où sa boulimie lui faire perdre le but premier du jeu. De même, la gestion du videau (dé de doublement) reste assez primaire. La réalisation est correcte. Le plateau de jeu est clair et la ges-



tion des déplacements à la souris bien pensée. Ainsi on peut amener directement (si le passage est libre) un pion sur la flèche correspondant au total des dés, sans qu'il soit besoin de marquer les étapes intermédiaires. Un logiciel agréable à jouer mais qui ne conviendra qu'aux joueurs débutants ou occasionnels. Jacques Harbonn

Type	*backgammon*
Intérêt	*11*
Graphisme	★★★★
Animation	-
Bruitages	-
Prix	*C*

Killing Game Show

Atari ST, disquette Psygnosis

Pour s'échapper d'un puits maudit qui se remplit peu à peu d'un liquide mortel, le dernier concurrent de ce jeu de la mort doit affronter plusieurs centaines de plates-formes. Partout, des adversaires redoutables et des armes puissantes à collecter... *Killing Game Show* est un mélange de shoot-them-up et d'action/plates-formes.

Sa version *ST* est largement à la hauteur du jeu *Amiga* (cf. *Tilt* n° 83, page 80). Si les graphismes manquent un peu de couleurs à mon sens, les animations sont fluides et originales, surtout en ce qui concerne la progression de votre robot qui grimpe le long des parois et saute sur le sol pour avancer. L'efficacité des armes toujours plus puissantes mises à votre disposition, la logique à respecter pour ne pas se tromper de chemin et les réflexes, qui seuls vous permettront de vaincre, tous ces éléments confortent la vitalité et l'intérêt du jeu. A signaler



enfin l'option particulièrement originale qui vous permet, lorsque vous perdez une vie, de revoir tout le parcours effectué et de reprendre les rênes de l'action lorsque bon vous semble. Un soft classique dans le fond, mais si bien réalisé que les pros du genre ne pourront s'en passer.

Olivier Hautefeuille

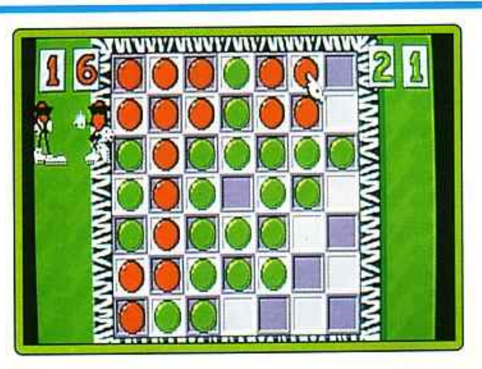
Type	*plates-formes/shoot-them-up*
Intérêt	**16**
Graphisme	★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	**B**

Spot

PC CGA/VGA, disquette Virgin

Virgin nous propose avec *Spot* un petit jeu de plateau bien sympathique. Sur un damier de 7x7 cases, vous déplacez des pions à tour de rôle. Si vous posez votre pion au contact de pièces adverses, elle prennent votre couleur, le but étant soit de transformer tous les pions de votre adversaire, soit, quand tout le plateau est recouvert, d'avoir plus de pions que lui. Simple ? Non, car il y a deux modes de déplacement : d'une case, et votre pion se « reproduit » sur la case destination ; de deux cases, et il « saute » en laissant la case d'origine vide... Il est possible de jouer à deux ou contre l'ordinateur sur neuf niveaux. Les graphismes sont particulièrement agréables, et toutes vos actions entraîneront de petites animations très réussies : votre pion saute à la perche vers la case visée, plonge, utilise des patins à roulettes... en musique. Le principe n'est pas génial, mais le jeu est plaisant et le retour aux jeux de pions (type Othello) est une bonne idée.

Jean-Loup Jovanovic



Type	*réflexion*
Intérêt	**13**
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	*nc*

Back to the Future III

Atari ST, disquette Image Works

Fidèle à son habitude, Image Works adapte le troisième volet de ce succès cinématographique en différents petits jeux d'action aux thèmes tirés du film : chevauchée (avec scrolling latéral et scrolling vertical en alternance), où vous devez éviter différents obstacles, sauter des précipices et vous défendre contre les attaquants ; tir sur cible dans une baraque foraine, lancer de frisbee pour vous débarrasser des tireurs, etc. Si les thèmes sont variés, chaque phase est trop simple et trop répétitive. De plus, la réalisation moyenne ne sauve pas le programme. Dans la phase de chevauchée, par exemple, l'animation est lente et vrai-



ment peu convaincante. La jouabilité est également très discutable. Ainsi, dans cette même phase, on ne peut simultanément tirer et se baisser ou sauter. Les graphismes, comme les bruitages, sont quelconques. La découverte des différents jeux peut retenir un moment mais on se lasse finalement assez vite.

Jacques Harbonn

Type	*action*
Intérêt	**10**
Graphisme	★★★
Animation	★★
Bruitages	★★★
Prix	**C**



Version Amiga

Cette version s'en tire un peu mieux, du fait d'une animation de meilleure qualité (plus rapide et fluide) et d'une bande sonore plus agréable. L'ensemble reste toutefois très moyen.

J.H.

Intérêt	**11**
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**C**

Ninja Rabbit

Amiga, disquette Micro Value

Après les tortues ninja, voici les lapins ! Vous incarnez donc ce sympathique rongeur, qui doit se frayer un chemin au milieu de nombreux ennemis. Dans certains cas, vous devrez emprunter un passage souterrain pour contourner un obstacle. Vous trouverez assez souvent des vies supplémentaires, bien utiles pour progresser suffisamment loin. La réalisation est inégale. Les graphismes sont bien travaillés (les décors en particulier sont très variés d'un niveau à l'autre) et l'animation correcte.



Les bruitages sont déjà moins bons, tout en restant agréables. Le principal problème provient, en fait, du peu de mouvements disponibles et surtout du manque d'imagination des attaquants. Les petits pourront éventuellement apprécier ce programme assez facile, mais les plus grands s'en lasseront.

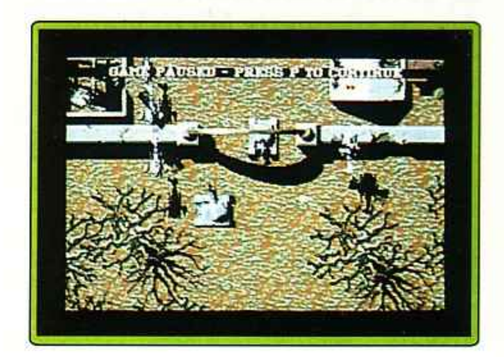
Jacques Harbonn

Type	*beat-them-all*
Intérêt	**10**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	**B**

SWIV

Atari ST, disquette Storm

Présenté sur *Amiga* (*Tilt* n° 89), ce shoot-them-up reste l'un des meilleurs du genre sur *Atari ST*. *SWIV* dévoile par scrolling vertical un décor fabuleux. Si l'on ne trouve plus ici le mode plein écran de la version *Amiga*, la précision des graphismes, la multitude des sprites et de leur ombre portée auront de quoi séduire les plus nerveux du joystick. Soutenu aussi par des bruitages de bonne qualité et des animations d'une souplesse « arcade », *SWIV* est sans aucun doute l'un des shoot-them-up les plus convaincants et difficiles du moment. En mode un joueur, vous pourrez piloter soit un hélicoptère, soit une jeep. Quant au mode deux joueurs, on y retrouve la superbe stratégie des premières versions de *Silkworm*. *SWIV* est d'autant plus difficile à vaincre que son jeu est ininterrompu.
Tous les niveaux s'enchaînent sans aucune phase de chargement, ce qui risque fort de faire craquer ceux qui ne maîtrisent pas parfaitement leur joystick, ou qui ne possèdent pas de tir automatique. Côté stratégie, les vagues d'assauts ennemis sont si nombreuses qu'il est quasiment impossible de détruire tous les adversaires. Un shoot-them-up de grande classe, un incontournable pour les amateurs.



Olivier Hautefeuille

Type	shoot-them-up
Intérêt	17
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	B

Rotoplex

Amiga, disquette The Assembly Line

Basé sur un principe très simple, *Rotoplex* vous propose un jeu de réflexion qui séduira les amateurs de casse-tête. Sur un plateau de jeu de taille et de forme variables se trouvent différents carrés. Chaque carré contient quatre points de couleur. Le but de chaque tableau est de réussir à apparier (en temps limité) ces carrés à la manière de dominos, de façon à ce que les cotés qui se touchent portent les mêmes motifs colorés. Pour cela, vous pouvez faire tourner les motifs ou permuter deux carrés. La réalisation est agréable, ce genre de programme ne requierant pas de toutes manières de grandes capacités graphiques ou sonores. La jouabilité est excellente, les mouvements choisis pour faire tourner ou permuter un carré étant très naturels. La progression de difficulté est tout aussi bonne. Si les premiers niveaux ne posent aucun problème, à plus haut niveau, le challenge est digne des plus perspicaces. Le facteur temps apporte un piment supplémentaire, obligeant à réfléchir et manipuler vite. Un bon jeu de stratégie/action.



Jacques Harbonn

Type	stratégie/action
Intérêt	13
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	C

CJ'S Elephant Antics

Amiga, disquette Codemasters



Codemasters s'est toujours spécialisé dans les logiciels budget à petit prix. Si les premiers programmes n'étaient pas extraordinaires, la qualité semble en nette progression ces derniers temps. Dans ce jeu, vous incarnez un petit éléphant qui va tenter de sortir de différents mondes en sautant de plate-forme en plate-forme. Quelques créatures viendront vous embêter, mais vous pourrez vous en débarrasser en leur soufflant un projectile par votre trompe. La réalisation est d'un excellent niveau. Les graphismes type dessin animé des personnages sont mignons à souhait et les décors très variés d'un niveau à l'autre. L'animation est bien rendue et amusante (un parapluie s'ouvre pour ralentir la chute du héros). Une bonne musique rythme l'aventure mais il n'y a aucun bruitage d'action. Le coté exploration est présent, la découverte de la sortie dans les niveaux supérieurs n'étant pas une évidence. Les monstres de fin de tableau vous convient à un mini shoot-them-up, ce qui varie encore le jeu, tout comme les différentes phases de bonus qui ponctuent les changements de niveau. Un excellent de jeu de plates-formes à conseiller aux grands comme aux petits.

Jacques Harbonn

Type	plate-forme/shoot-them-up
Intérêt	14
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	B

Future Shock

Amiga, disquette Amigafun

Aux commandes de votre module d'exploration, vous allez parcourir un gigantesque labyrinthe souterrain où il est facile de se perdre. Votre but : retrouver les différents cristaux qui vous permettront de réintégrer votre monde. Votre module peut voler et tirer, ce qui est bien pratique pour éviter ou vous débarrasser des nombreuses créatures préhistoriques qui hantent les couloirs. Quelques bonus épars vous aideront à survivre. La réalisation est d'un bon niveau. Les monstres sont variés et bien dessinés et les décors pas trop uniformes. L'animation est fluide, mais gagnerait cependant à être un peu plus rapide pour le module. Une bien agréable musique accompagne le jeu, mais quelques bruitages d'action supplémentaires ne m'auraient pas déplu. La jouabilité est bonne, ce qui est capital car le challenge est difficile. Le coté exploration enrichit ce shoot-them-up, un peu à la manière de *Turrican*. Un jeu agréable auquel on peut se laisser prendre.



Jacques Harbonn

Type	shoot-them-up/exploration
Intérêt	13
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Final Orbit

PC tous écrans, disquette Innerprise

Ce shoot-them-up place sous vos commandes un robot. Parachuté sur des planètes infestées d'aliens, l'engin tourne sur lui-même, avance ou recule et tire sur l'adversaire. *Final Orbit* profite largement des possibilités graphiques et sonores des *PC* haut de gamme. Les sons Ad Lib et les graphismes VGA sont de qualité. Le maniement du robot est en revanche vraiment



trop délicat pour que l'on profite d'une jouabilité maximum. Les flèches de direction ou le joystick n'entraînent pas directement l'androïde dans la direction voulue. Il tourne tout d'abord sur place, ce qui ralentit les mouvements. C'est sans doute plus réaliste, mais bien moins ludique. Le calibrage du joystick m'a aussi posé problème. Enfin, le mode de jeu à deux est intéressant, puisque les deux robots affrontent ensemble l'ennemi. *Final Orbit* est, en résumé, un shoot-them-up assez beau sur les *PC* puissants. Malheureusement, son jeu est trop classique et pas assez vif pour lui ouvrir les portes de la célébrité.
En conclusion, il s'agit d'un soft intéressant, puisque de tels programmes sont rares sur *PC*. Mais cela doit-il vous inciter à l'achat ? Tout dépend de l'état de vos finances...

Olivier Hautefeuille

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	12
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★★ *(carte son)*
Prix	B

Tiger Heli

Megadrive, cartouche Treco

Attendu depuis bien longtemps (la version *PC Engine* a été testé dans le n° 77 !), *Tiger Heli* est enfin disponible sur *Megadrive*. Aux commandes de votre hélicoptère, vous survolez les lignes ennemies. Beaucoup de monde est prêt à vous accueillir : hélicoptères et avions dans les airs ; tanks et tourelles de tirs sur terre ; bateaux classiques, porte-avions et destroyers sur mer. Les pastilles bonus aux couleurs changeantes, une arme différente pour chaque couleur, vous seront bien utiles. La réalisation est ex-



cellente. Les graphismes des ennemis sont variés tout comme leurs attaques. Les décors sont très différents d'un niveau à l'autre et le relief bien rendu, grâce aux ombres portées. L'animation de l'hélicoptère gagnerait à être un peu plus rapide, mais le scrolling latéral complémentaire apporte un « plus » certain. Les bruitages rendent parfaitement l'ambiance chaude. En dépit de toutes ces qualités, le programme souffre d'un gros défaut : il est beaucoup trop ardu. Même en sélectionnant le niveau le plus facile, il faut s'accrocher pour parvenir au second niveau et là c'est le délire complet. Cette version pourra peut-être passionner les fêlés du joystick mais les autres risquent de décrocher rapidement.

Jacques Harbonn

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	14
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	D

Tee Off



Amiga, disquette Energize

Ce jeu de golf ne figure pas parmi les meilleurs du genre, loin de là ! Pourtant il offre la possibilité d'entrer plusieurs joueurs, certains tenus par le programme. Quatre parcours différents sont proposés et l'on dispose de l'éventail habituel de clubs variés. En fait, *Tee Off* pêche par sa réalisation. Le terrain est vu du dessus, sans aucun représentation du joueur, une simplification à l'extrême des obstacles et aucun effet de relief. L'animation de la balle est caricaturale, bien que l'algorithme de calcul de la trajectoire semble correct. Les bruitages sont quasi absents. J'ai beau aimer les simulations de golf, celle-ci ne m'a vraiment pas convaincu. En bref, voici un programme à oublier d'urgence...

Jacques Harbonn

Type	*golf*
Intérêt	5
Graphisme	★
Animation	★★
Bruitages	★
Prix	B

Version Atari ST



Cette version est de la même trempe et ne mérite pas qu'on s'y arrête, même pour quelques parties.

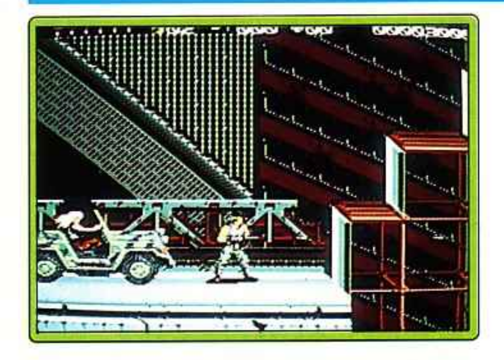
Jacques Harbonn

Intérêt	5
Graphisme	★
Animation	★★
Bruitages	★
Prix	B

Midnight Resistance

Megadrive, cartouche Data East

Après les différentes versions micro (*Tilt* nos 82, 83 et 84), Data East a adapté ce grand succès d'arcade sur la *Megadrive*. Pour sauver votre famille retenue prisonnière, vous allez affronter les armées du tyran. Les secteurs sont variés et vous devrez passer en rampant par de difficiles accès, prendre d'assaut des plates-formes défendues par des mitrailleuses, franchir des tapis roulants qui vous conduisent à une roue mortelle, vous débarrasser des tanks et bien d'autres choses. Les armes complémentaires, gagnées à la fin de chaque niveau, vous seront bien utiles.
La réalisation est très inégale. Ainsi, la mise en couleur est plus riche que dans la version *Amiga*. En contrepartie, les décors semblent moins fouillés et finalement bien pauvres. L'animation est correcte pour le personnage et l'on bénéficie désormais d'un scrolling différentiel pour le fond. En revanche, le système de scrolling pour les changements de tableaux en hauteur est une véritable honte ! Le bas de l'écran devient tout noir, et il faut attendre quelques instants avant de pouvoir poursuivre. Seule la bande sonore a grandement profité de ▶



cette adaptation avec une bonne musique et des bruitages convaincants. Le jeu reste, heureusement, toujours aussi maniable. *Midnight Resistance* demeure un bon shoot-them-up/plates-formes mais je reste persuadé que l'on pouvait faire beaucoup mieux sur *Megadrive*. Jacques Harbonn

Type	*shoot-them-up/plates-formes*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★
Animation :	★★★
Bruitages	★★★
Prix	*E*

Valis III

Megadrive, cartouche Reno

Pour sauver vos amis prisonniers du méchant magicien, vous n'allez pas hésiter à le débusquer dans son repaire. Mais, auparavant, il vous faudra franchir de difficiles régions. Les hordes maléfiques vont tout faire pour vous en empêcher. Votre fidèle épée magique vous aidera à vous en débarrasser et les nombreux bonus épars (arme plus puissante, énergie ou vie supplémentaire, etc.) seront d'une aide inestimable. A



la fin de chaque étape, vous devrez vaincre un monstre redoutable. La réalisation est d'un bon niveau. Les décors des différentes zones sont très variés et particulièrement réussis. L'animation de votre héros se révèle d'une assez grande richesse et le scrolling différentiel rend bien l'impression de profondeur. La musique est agréable mais les bruitages se révèlent en revanche peu variés. Le système d'option continue vous permet d'utiliser le personnage libéré une fois que le vôtre est mort, ce qui est original. En dépit de ces qualités, *Valis III* ne peut prétendre être un hit. Les monstres de chaque région sont trop peu diversifiés et leurs attaques toujours identiques. Certes, les choses s'arrangent à haut niveau, mais l'action reste encore trop répétitive. Dommage car, par ailleurs, ce programme a de bons atouts. Jacques Harbonn

Type	*shoot-them-up/plates-formes*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*E*

Super Airwolf

Megadrive, cartouche Kyugo

Sous ce nom se cache une série américaine bien connue des Français, *Supercopter*. Vous incarnez Hawke, prêt comme toujours à s'investir dans une nouvelle entreprise. Trois missions sont proposées par Arkangel au début. Elles sont plus ou moins difficiles, mais leur bénéfice varie aussi en conséquence. Les phases sont assez diversifiées : shoot-them-up à scrolling vertical, où vous combattez divers engins volants, pénétration du territoire ennemi



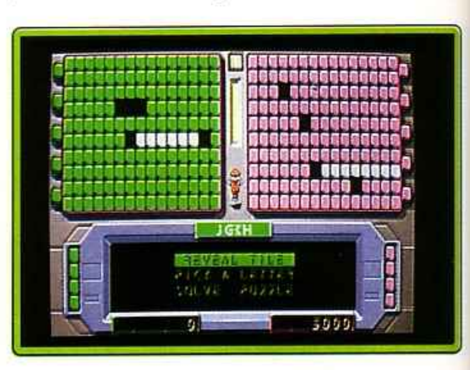
toujours en hélicoptère, phase terrestre où vous devez délivrer un prisonnier et retour par la voie des airs. Bien que varié, ce shoot-them-up n'est pas parvenu à me passionner. La réalisation est correcte, sans pour autant pousser la *Megadrive* dans ses derniers retranchements. Les attaques ennemies sont un peu monotones et le relief des décors mal rendu. En revanche, le scrolling latéral complémentaire est utile pour se dégager de certains tirs. La bande sonore allie la musique du feuilleton à des bruitages d'action quelconques. Certaines idées sont intéressantes : dans la phase terrestre, l'appel limité de l'hélicoptère pour purger une zone et le saut pour éviter les tirs. La faculté de compléter l'équipement de l'appareil grâce à l'argent gagné dans les missions enrichit un peu le jeu. Malgré tout, *Super Airwolf* ne se démarque pas du lot et la *Megadrive* offre mieux dans ce domaine. Jacques Harbonn

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*D*

Lexi Cross

PC tous écrans disquette Interplay

Lexi Cross est un jeu de réflexion. Sur un damier, vous allez dévoiler des cases pour découvrir, peu à peu, des mots cachés, mots qui s'enchevêtrent à la manière du scrabble et composent finalement des rébus, qu'il faudra résoudre avant l'adversaire. Cette partie profite d'une présentation superbe. A la manière d'un jeu télévisé, toutes les phases du challenge sont animées, de la



présentation des concurrents à la résolution des damiers. Le présentateur apparaît et discute, les bonus mettent en place plusieurs animations et bruitages vraiment comiques. En revanche, l'intérêt même du jeu laisse parfois à désirer.

D'une part, le joueur sera gêné par le fait que tous les mots et rébus ne soient pas traduits en français. D'autre part, seuls les plus purs amateurs de scrabble ou de jeu de pendu trouveront un intérêt, à long terme, pour cette partie. Pour ma part, je trouve que la valeur profonde du jeu est bien limitée, même si les programmeurs ont développé une énergie farouche pour égayer la mise en scène de *Lexi Cross*. Un soft finalement bien moyen, qui, en France, ne s'adressera pas à un très large public.

Olivier Hautefeuille

Type	*réflexion*
Intérêt	*11*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★ *(carte son)*
Prix	*C*

Turrican II

Atari ST, disquette Rainbow Arts

Après la version *Amiga* testée dans le n° 88 de *Tilt*, voici la version *ST* de cet excellent beat-them-all doublé d'exploration. Pour libérer la planète de ses envahisseurs, vous devrez parcourir les cinq mondes et purger chaque région de ses aliens. Le dernier niveau, assez différent, se joue en shoot-them-up à bord d'un vaisseau spatial. Vous retrouverez la vaste panoplie d'armes et de bonus du premier volet, ainsi que le mouvement de toupie qui vous permet de franchir les passages étroits. La réalisation est d'un



excellent niveau. Les décors sont assez variés : les monstres, multiples et bien dessinés, et les extérieurs offrent toujours leur dégradé de couleurs. Sans compter une animation superbe et un scrolling multidirectionnel sans défaut. Les bruitages eux aussi sont bien rendus. La jouabilité est sans reproche, votre héros disposant d'une bonne panoplie de mouvements, pouvant tirer dans toutes les directions et répondant immédiatement à vos sollicitations. Un excellent beat-them-all, qui aurait pu cependant se démarquer un peu plus du premier volet. Jacques Harbonn

Type	***beat-them-all***
Intérêt	***16***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	***C***

Turn n' Burn

Atari ST, disquette Flair

Rompant avec les règles habituelles des shoot-them-up actuels, *Turn n' Burn* ne propose aucun scrolling, mais une combinaison d'*Asteroïds* et de *Space Invaders*. Les hordes d'aliens défilent, venant de différentes directions. Le contrôle de votre vaisseau, soumis aux lois de l'inertie, complique singulièrement votre pilotage. Les classiques bonus vous rapporteront tir amélioré, écran provisoire, satellites rotatifs de protection, etc., mais sont perdus à chaque collision. La réalisation est inégale. Le décor de fond est bien réalisé, mais lassant à long terme. Les vagues d'aliens sont assez variées. En revanche, leur taille est vraiment trop petite. En contrepartie, certains aliens affichent une mimique amusante lorsqu'on les touche. L'animation est très correcte et l'effet d'inertie bien rendu. Les bruitages, pour leur part, ne sont que moyens. On peut se laisser séduire pour quelques parties, surtout si l'on joue à deux, en équipe. Jacques Harbonn



Type	***shoot-them-up***
Intérêt	***12***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	***C***



Version Amiga

Cette version offre une animation un peu plus rapide et des bruitages plus « soft ». Le jeu est identique pour le reste. J. H.

Intérêt	***12***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	***C***

World Cup



Nintendo, cartouche Bandai

Il ne faudra pas trop compter sur cette partie de foot pour vous offrir un décor et des animations superbes. Sur un terrain de jeu extrêmement sobre, les joueurs sont assez grossiers et leurs mouvements ne sont pas toujours réalistes. Face à ces quelques défauts, la partie aura pourtant de quoi intéresser le joueur à long terme. Tout d'abord parce que les actions possibles sont nombreuses et leur maniement facile et complet. Ainsi, même si vous contrôlez toujours le même joueur, c'est vous qui commandez les actions des autres ; vous passez la balle, shootez ou effectuez un blocage sur l'adversaire. Il sera alors aisé de mener un dribble, de passer à gauche pour ne réclamer la balle que lorsque votre footballeur est en bonne place. Deuxième atout, vous pourrez jouer ici seul ou à deux contre l'ordinateur, opposer deux joueurs humains ou même jouer à trois ou quatre grâce à l'adaptateur de manette. Enfin, ceux qui veulent affiner encore plus leur jeu pourront choisir entre différentes stratégies d'attaque et de défense pour les championnats. *World Cup* n'est donc pas un grand hit. Mais, pour les amateurs du ballon rond, c'est un soft d'action nerveux et facile à jouer. Olivier Hautefeuille

Type	***football***
Intérêt	***12***
Graphisme	★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	***B***

Moonshine Racers

Amiga, disquettes Millenium

Moonshine Racers est une course de voitures originale : vous incarnez un contrebandier qui doit livrer sa cargaison d'alcool plus ou moins frelaté. Les dangers qui vous guettent sont nombreux et il vous faudra contourner les obstacles naturels de la route, éviter d'être dépassé par vos concurrents ou encore de vous faire arrêter par les hommes du shérif Fat Sam. Au fur et à mesure de vos livraisons réussies, vous pourrez améliorer votre véhicule. Au garage de Marlon, vous pourrez également changer de moteur, de pneus, installer un turbo, acheter une carte ou glaner de précieux conseils. Le tableau de bord de votre engin vous fournit des renseignements sur votre vitesse, la température du moteur et une carte de la route. Il n'utilise que deux vitesses, d'où une conduite très simplifiée. A part un scénario original, ce jeu n'offre rien de très nouveau. Une réalisation correcte sans plus. François Hermellin



Type	***arcade***
Intérêt	***12***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★
Prix	***C***

▶

1943

PC Engine, cartouche Naxat

En 1987, Capcom avait réalisé ce jeu d'arcade qui avait, en son temps, rencontré un succès important auprès des joueurs. Naxat vient de produire sa conversion pour la *PC Engine*. Il vous place aux commandes d'un chasseur-bombardier biplan américain (bel exemple d'anachronisme !) pendant la Seconde Guerre mondiale, avec la possibilité de jouer à deux. A chaque niveau, vous décollez de votre porte-avions



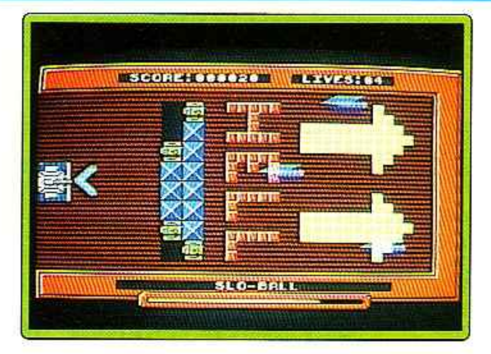
pour effectuer une mission. Celles-ci sont nombreuses mais courtes et très semblables : il vous faut à chaque fois mener des combats aéronavals.
Le jeu est basé sur un scrolling vertical, où les différents ennemis défilent en formation serrée. Le principe est quasiment identique à celui d'un jeu comme *Dragon Spirit*. Des bonus sont à ramasser, améliorant votre puissance de feu ou votre niveau de vie. Seule véritable originalité du programme : la possibilité, comme sur l'original, d'effectuer des loopings pour échapper aux tirs de l'adversaire. Un jeu à l'intérêt et à la réalisation décevants. Banana San

Type	*arcade*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	*D*

Snoball in Hell

Amiga, disquette Atlantis

Ce jeu n'est rien d'autre que la combinaison d'un shoot-them-up horizontal et d'un casse-briques. Vous contrôlez un char qui va pouvoir renvoyer la balle tout en tirant sur les aliens. Le contact de ces vaisseaux est mortel, aussi faut-il les détruire ou les éviter. Contrairement aux autres casse-briques, c'est en tuant certaines créatures que vous gagnerez des bonus divers plus ou moins bénéfiques : barrière de protection renvoyant la balle, balle plus lente, tir ralenti, etc. La réalisation est assez médiocre. Le jeu se joue au joystick, ce qui n'est guère pratique pour un casse-briques. Les graphismes sont simplistes et la trajectoire des vaisseaux totalement linéaire. En revanche, les bruitages sont corrects, mettant à profit



les digitalisations vocales. De plus, l'obligation d'éviter ou de détruire les vaisseaux pour pouvoir renvoyer la balle enrichit le jeu. Si la réalisation n'avait pas été bâclée, ce jeu aurait pu être intéressant. Tel qu'il est, il ne peut séduire que pour quelques parties au plus. Jacques Harbonn

Type	*shoot-them-up/casse-briques*
Intérêt	*7*
Graphisme	★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*B*

Moto Roader II

PC Engine, cartouche Masaya

Moto Roader II est une course de voitures futuriste. En fait de voitures, vous pilotez des engins qui s'approchent soit du véhicule léger, maniable et rapide, soit du tank, puissant et lourdement protégé. Ces protections sont nécessaires car les courses que l'on vous propose ne sont pas de tout repos. Chaque engin est armé, et si l'on n'arrive pas à dépasser un concurrent, il est toujours possible de lui envoyer une bonne



bordée de missiles ! En plus de vos adversaires, il vous faudra éviter les embûches disposées sur votre chemin, comme des blocs de pierres, des volatiles qui vous bombardent, des soucoupes volantes ou encore des fossés que l'on ne peut franchir qu'à l'aide de tremplin !
Vous disposez initialement d'un capital, qui s'accroît au fur et à mesure de vos victoires, et qui vous permet de customiser votre véhicule, en acquérant de nouveaux pneus, un moteur plus rapide, d'autres armes... Cinq joueurs peuvent s'affronter simultanément, à l'aide d'un quintupleur de joystick.

L'idée de base de cette cartouche est amusante, mais la réalisation et le maniement laborieux de votre véhicule rendent ce jeu très frustrant. Banana San

Type	*arcade*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	*D*

Road Spirits



PC Engine, CD-ROM Pack-in-video

Cette cartouche propose une course de voitures. Les circuits, stockés sur CD-ROM, sont longs et nombreux. Quatre voitures différentes sont à votre disposition. En haut de l'écran, un tableau de bord indique la vitesse, le compte-tours, la vitesse enclenchée, le temps passé depuis le début de la course ainsi que le disque joué par le lecteur CD de la voiture. En effet, profitant de la place disponible sur CD-ROM, le programme permet de sélectionner le thème musical de son choix. Avant chacune des épreuves, une mappemonde visualise l'endroit où va se dérouler la course. Le joueur peut choisir d'utiliser un changement de vitesse simplifié ne comportant que deux vitesses ou bien sélectionner le mode cinq vitesses, automatique ou manuel. Le jeu est réalisé correctement mais n'apporte rien de plus que la plupart des jeux existant sur cette console. De plus, la facilité des épreuves (par exemple, les voitures concurrentes ne tentent pas de vous gêner lorsque vous doublez) limite l'intérêt de cette cartouche. Banana San

Type	*arcade*
Intérêt	*11*
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*D*

Dick Tracy

Sega, cartouche Sega

Dick Tracy est un beat-them-all original et très ludique. Si le principe de son jeu reste classique, sa mise en scène aura vraiment de quoi séduire les amateurs. En effet, il profite de deux atouts essentiels. Tout d'a-

bord, vous maniez ici plusieurs armes de façon très réaliste. Le tir de mitraillette est, par exemple, très original : en maintenant la gâchette enfoncée, il suffit de déplacer le viseur à l'écran pour observer les sinistres impacts qui sillonnent le sol, les vitrines des magasins, les ennemis... Plus loin, on se servira de ses poings ou du pistolet. Deuxième atout, les scènes de jeu sont courtes et variées. Intercalées de présentations style « BD », elles vous placeront aussi bien dans la rue que dans des entrepôts, à pied ou en voiture. Résultat, on ne s'ennuie jamais ! Et face à cette vitalité, les graphismes et animations ne sont pas en reste. Bien sûr, on regrettera de ne pas pouvoir déplacer le joueur dans la profondeur du paysage. Mais c'est un petit défaut, face à la richesse et à l'énergie de ce jeu d'action qui offre de plus différents niveaux de difficulté et une option « continue ». A voir, si l'on est amateur de tir à gogo.



Olivier Hautefeuille

Type	*beat-them-all*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*B*

Supercars II

Amiga, disquettes Gremlins Graphics

Gremlins Graphics vous permet, grâce à *Supercars II*, d'assouvir les instincts de vitesse qui sommeillent en vous ! Dans cette course de voitures, il vous faudra être plus rapide que vos concurrents ou plus adroit au combat ! En effet, les voitures sont puissamment armées. Le circuit est vu de haut, avec des graphismes fins et précis. On peut jouer seul, ou bien à deux ; l'écran se séparant alors en deux parties. Après chaque course où vous êtes classé parmi les cinq premiers, vous pourrez effectuer diverses réparations selon vos moyens financiers. Vous pourrez également acquérir un matériel plus performant (moteur, turbo, protection, missiles...) ou bien revendre ces équipements. Les prix varient, en effet, et il est tout à fait possible de se lancer dans des opérations de spéculation. De temps en temps, des personnages vous interrogent (policier, sponsor, avocat, journaliste...). A vous de choisir la bonne réponse pour les contenter. Un jeu amusant et varié auquel on ne peut reprocher que le maniement du véhicule, peu commode et nécessitant une certaine période de prise en main.



François Hermellin

Type	*Arcade*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Big Run

Super Famicom, cartouche Jaleco

La présentation commence fort : le transfert des voitures Marseilles-Tripoli vient d'avoir lieu et nous voilà au départ de cette dernière ville. Vous avez compris, nous sommes en plein Paris-Dakar. L'image, sur l'écran, ondule à cause de la chaleur ! Après voir sélectionné un équipage, nous partons donc à fond la caisse. Première, deuxième, la route défile. Une voiture arrive devant nous. Mais si on se pousse un peu, on la prend de côté, et on passe à travers. Bizarre. On finit la première étape, on achète du nouveau matériel (pneus, moteur, suspension, freins...) et on enchaîne. La route est maintenant un peu plus cahoteuse, la voiture se met à faire des bonds et l'effet est assez bien rendu. Puis la nuit tombe, les phares s'allument – nouveau et intéressant ! – et la route n'est plus vue qu'à travers deux auréoles. D'autres embûches de ce type nous attendent comme, par exemple, une tempête de sable...



Le jeu n'est pas mauvais. Certains détails apportent même une certaine dose d'originalité, comme les feux stop qui s'allument à chaque coup de frein. Mais on est déçu par la qualité des graphismes compte tenu des capacités de cette machine et par le traitement étrange des collisions avec les autres véhicules et des arbustes qui obstruent notre passage. De plus, l'animation est loin d'atteindre celle de *F-Zero* qui reste une référence en matière de course automobile, si l'on admet que les bolides de *F-Zero* sont les voitures de demain... Supéreff

Type	*rallye*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*E*

The Final Conflict

PC CGA, EGA, VGA, disquette Impressions

Ce jeu de stratégie et de diplomatie vous propose de simuler différentes situations de crise : guerre froide Est/Ouest, conflit dans le Golfe, etc. Vous dirigez plusieurs pays, et vous devez gérer la fabrication d'armes, les mouvements des troupes et les relations diplomatiques.



Plus vous envoyez de diplomates dans un pays et moins vous attaquez les populations civiles et plus les pays neutres s'allient à vous. De même, si vous demandez la construction de trop d'armement, le ravitaillement des populations devient insuffisant. Vous disposez de missiles nucléaires, mais il est nécessaire pour repérer la position des forces ennemies d'envoyer auparavant des espions.

Le but final est soit d'éliminer l'ennemi (de prendre tous ses pays), soit de dominer le monde... Tout est contrôlé par des icônes et le jeu est d'un accès relativement facile. La destruction des missiles ennemis donne lieu à de petites scènes d'arcade. Les graphismes sont corrects et *Final Conflict* est amusant... un certain temps !

Jean-Loup Jovanovic

Type	*stratégie*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★
Animation	★★ *(phases d'arcade)*
Bruitages	★
Prix	*C*

EXHAUSTILT !

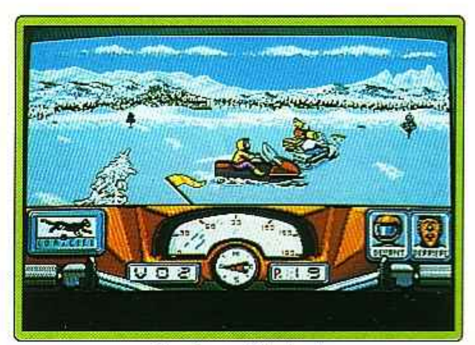
Voici regroupés tous les jeux qui n'ont pu trouver place dans d'autres rubriques : jeux de toute sorte, excellents softs ou compilations et logiciels adaptés d'autres machines comme Disc *de Loriciel sur* Amiga.



Disc (Amiga).



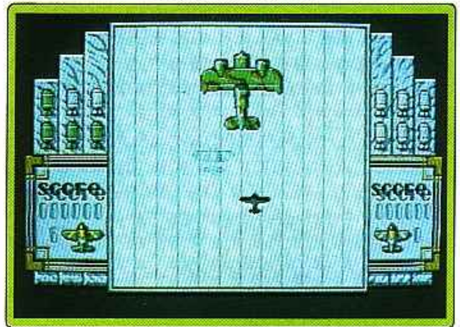
Insects in Space (ST).



Harricana (Amiga).

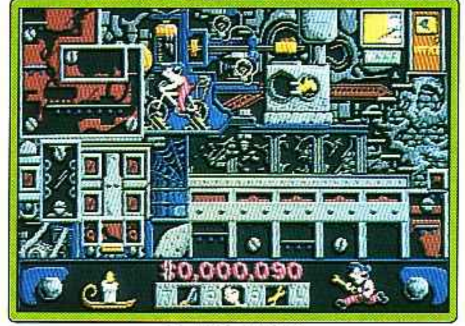


Judge Dredd (ST).

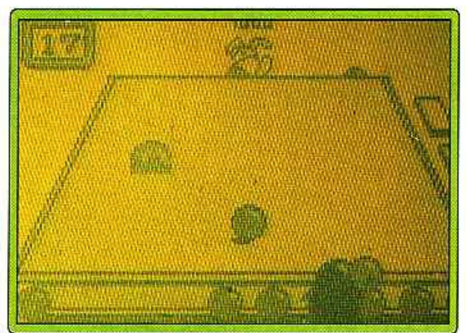


Kamikaze (ST).

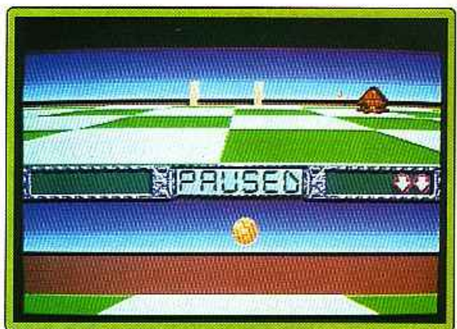
AVIS	LOGICIEL/MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	GRAPHISME	ANIMATION
HIT	DISC Loriciel	Amiga	Sport futuriste/ action	★★★★★	★★★★★★
Nul	EUROPEAN SOCCER CHALLENGE Software Sorcery	Atari ST	Football	★★	★
Nul	HARRICANA Loriciel	Amiga	Course de motoneiges	★★	★★
Bof !	HELTER SKELTER Audiogenic	Amstrad CPC	Action/échelles	★★	★★
A connaître	THE HUNT FOR RED OCTOBER Grandslam	Amiga	Shoot-them-up	★★★★	★★★★
Bof !	ICE HOCKEY Impulze	Amiga	Hockey sur glace	★★★	★★
HIT	ICEMAN Sierra On Line	Atari ST	Aventure animée	★★★★	★★
A connaître	INSECTS IN SPACE Hewson	Atari ST	Shoot-them-up	★★★★	★★★★★
A connaître	JOE MONTANA FOOTBALL Sega	Sega 8 bits	Football américain	★★★★	★★★★
Bof !	JUDGE DREDD Virgin	Atari ST	Action	★★★	★★★★
Bof !	KAMIKAZE Codemasters	Atari ST	Shoot-them-up	★★★	★★
Bof !	KING OF THE ZOO Nintendo	Game Boy	Action	★★★	★★★
A connaître	MASTER BLAZER Rainbow arts	Atari ST	Sport futuriste	★★★★	★★★★★
A connaître	MAXIMUM New Deal	ST ou Amiga	Compilation	–	–
A connaître	METAL MASTERS Infogrames	Amiga	Combats	★★★★★	★★★★★
Bof !	MOONWALKER Sega	Sega	Beat-them-all	★★★	★★★★★
A connaître	NIGHT SHIFT Lucasfilm	Atari ST	Action/réflexion	★★★★★	★★★★
A connaître	POP UP Infogrames	Atari ST	Action/réflexion	★★★	★★★
Bof !	SKI OR DIE Electronic Arts	Amiga	Sports d'hiver, multiépreuve	★★	★★
Nul	VIZ Virgin	Amiga/C64	Action multiépreuve	★★	★
Nul	VIZ Virgin	Atari ST	Action multiépreuve	★★	★★
A connaître	WINNING TEAM Domark	CPC, ST, Amiga	Compilation	–	–
A connaître	WRATH OF THE DEMON Ready Soft	Atari ST	Arcade	★★★	★★★
Bof !	ZORK II Infocom	ST/Amiga	Aventure texte (anglais)	–	–



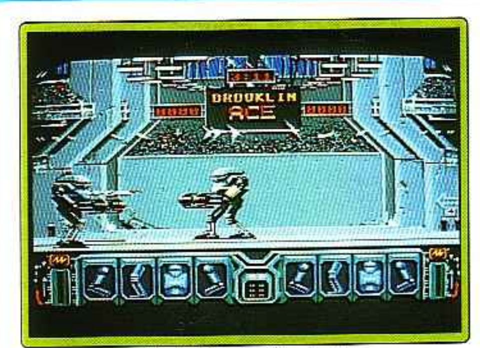
Night Shift (ST).



King of the Zoo (Game Boy).



Master Blazer (ST).



Metal Master (Amiga).

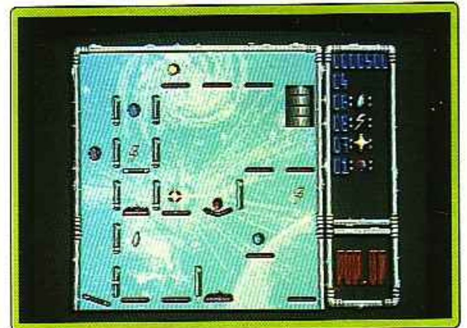


Joe Montana Football (Sega).



The Hunt for Red October (Amiga).

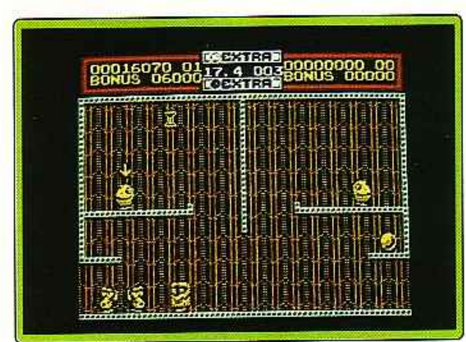
BRUITAGES	INTERET	PRIX	NOTRE COMMENTAIRE
★★★★★	18	B	Voilà un logiciel qui a la pêche ! *Disc* est bien entendu superbe en version *Amiga*, tout aussi ludique et bien réalisé qu'il ne l'était sur *ST* ou *PC* (Cf *Tilt* n° 88). Ce sport futuriste ne souffre aucun reproche et sait si bien doser sa difficulté qu'il s'adresse à tous. A ne pas manquer. O.H.
★	4	C	Ce football est un flop complet : graphismes nuls, animation lente et saccadée qui gêne considérablement l'action, et bruitages quasi inexistants. On ne peut même pas le conseiller pour quelques parties, tellement il est mauvais. Si vous aimez le foot, tournez-vous vers *Kick Off II* et oubliez celui-là au plus vite ! J.H.
★★★	5	B	*Harricana* est aussi peu intéressant sur *Amiga* qu'il ne l'était dans ses autres versions. Cette course est classique et offre un pilotage lassant, où la mauvaise gestion des obstacles vous bloque à tout bout de champ, sans que l'on comprenne pourquoi. A éviter. O.H.
★★★	10	B	Votre ballon rebondit sur les échelles du premier tableau. Il doit percuter certains ennemis, mais pas ceux qui donneraient naissance à deux bébés monstres… Scénario à la *Pang* intéressant, mais les rebonds sont trop saccadés pour que l'on s'amuse vraiment. Dommage. O.H.
★★★★	10	C	Ce shoot-them-up n'a aucun rapport avec le simulateur de sous-marin de Datasoft portant le même nom. La réalisation d'ensemble est correcte : graphisme assez soigné, animation fluide bien qu'un peu lente et bande sonore agréable. Mais la jouabilité n'est pas au rendez-vous, ce qui gâte complètement le jeu. J.H.
★★	5	B	La version *Amiga* de *Ice Hockey* est aussi décevante que ne l'était le jeu sur *ST* (*Tilt* n° 90). La gestion des joueurs est trop difficile, les bruitages répétitifs des chocs donnent l'impression que l'on tire au magnum sur le terrain, et le jeu est finalement très lent. Je n'aime pas. O.H.
★★★	15	C	*Iceman* est en version *ST* en tout point semblable au jeu testé sur *PC* (*Tilt* n° 79). Seule différence et défaut, cette aventure typiquement « Sierra » est affreusement lente sur *Atari*. Les ouvertures de tableaux vous laisseront tout le temps pour réfléchir ! Un hit malgré tout. O.H.
★★★★	11	C	Ce shoot-them-up à scrolling horizontal de type *Defender* apporte quelques innovations par rapport à son aîné : monde en miroir et téléportation. La réalisation est très correcte, avec quelques jolis sprites et une animation qui décoiffe. Toutefois, je ne serai pas aussi enthousiaste qu'A.H.-L. car il m'a paru un peu fade. J.H.
★★	12	B	Cette partie de football américain est complexe, mais très bien réalisée. Ce sport fait appel à de nombreuses décisions stratégiques. Même si ces phases de jeu sont très claires, cela brise l'ambiance de la partie. *Joe Montana Football* n'est pas aussi ludique qu'un *Kick Off*… O.H.
★★★	10	C	Justicier sans peur, vous allez parcourir une ville tentaculaire pour abattre les mutants qui s'y trouvent. La réalisation est correcte, certains « monstres » étant assez réussis. La possibilité de changer de moyen de locomotion (à pied ou en moto) varie un peu le jeu, mais il reste trop classique et peu prenant. J.H.
★★	5	B	*Kamikaze* est un shoot-them-up à scrolling vertical. D'emblée il révèle ses faiblesses : fenêtre d'action réduite, graphisme quelconque, bruitages faibles. Mais c'est surtout l'animation qui pêche. Votre vaisseau, les aliens et même les missiles, tout se traîne lamentablement à l'écran. J.H.
★★★	8	B	De chaque côté d'une table, deux adversaires se renvoient les dix balles mises en jeu, afin d'en posséder le moins possible à la fin du compte à rebours. Si l'on peut faire rebondir les balles entre elles, c'est la seule stratégie autorisée ! On se lassera vite, malgré la réalisation correcte. O.H.
★★★★	13	C	Ce programme vous propose deux sports : un football futuriste et une course de slalom à travers les obstacles. La réalisation est d'un bon niveau avec une excellente mise en couleur et une animation très rapide. Ce jeu issu des 8 bits a un peu vieilli. Il n'en reste pas moins agréable, surtout dans les challenges à deux. J.H.
–	10	C	*Maximum* est une compilation disponible sur *ST* et *Amiga* et qui regroupe les titres suivants : *Recovery* (*Tilt* n° 91, Intérêt : 10), *Antago* (*Tilt* n° 77, Intérêt : 11), *Astate* (*Tilt* n° 77, Intérêt : 12), *Wild Life* (*Tilt* n° 77, Intérêt : 7) et *Fire* (*Tilt* n° 75, Intérêt : 14). L'ensemble est bien moyen… O.H.
★★★★★	14	C	*Metal Masters* vous invite à une série de combats de robots géants. Le programme gère la localisation des impacts (tête, jambes, bras) et vous autorise un certain déplacement en profondeur, en plus du déplacement latéral. La réalisation est d'un très bon niveau. Dommage que l'action soit un peu répétitive. J.H.
★★★	8	B	*Moonwalker* offre sur *Sega* des animations très réalistes et vraiment jolies à regarder. Mais tout comme les autres versions (Cf. rubrique Hit dans le numéro 83), le jeu est en fin de compte très pauvre. Ce qui passait grâce aux graphismes sur des machines puissantes ne suffit pas ici. O.H.
★★★★	14	C	Très semblable aux version *PC* et *Amiga* (voir *Tilt* n[os] 86 et 88), *Night Shift* offre un jeu très original, aux graphismes soignés, mais dont la difficulté rebutera les plus téméraires. Un titre qui aurait pu atteindre le rang des hits… O.H.
★★★	11	C	*Pop up* est la reprise de *Bumpy* (édité en son temps par Loriciel). Des fonds d'écran ont été rajoutés, la sonorisation a été améliorée mais le jeu n'a subi aucun autre changement. J.-L. J.
★★★	6	B	*Ski or Die* est vraiment décevant sur *Amiga*. Il y a un an, la version *PC* passait tout juste… Mais là, je craque ! A part la bataille de boules de neige, le jeu est lassant et n'utilise pas le dixième des possibilités de la machine. A éviter. O.H.
★★★	1	B	*Viz* offre des graphismes moches, des animations indignes de l'*Oric*, des bruitages moyens, des épreuves enfin qui manquent d'intérêt et reposent toutes sur des scènes aussi vulgaires que grossières. Si encore l'humour avait été de la partie… Mais non ! Circulez, y a rien à voir ! O.H.
★★	3	C	Une suite d'épreuves débiles entre des personnages qui ne le sont pas moins. Scatologique, laid, peu maniable et surtout totalement inintéressant. Est-ce le plus mauvais jeu du monde. J.-L. J.
–	15	C	L'achat de cette compilation se justifie pour *Klax* (*Tilt* n° 81, Intérêt : 18) et *Escape from…* (*Tilt* n° 80, Intérêt : 16). Pour le reste, oubliez *APB* (*Tilt* n° 70, Intérêt : 11) et *Cyberball* (*Tilt* n° 82, Intérêt : 8). Le dernier titre, *Vindicator*, est correct (*Tilt* n° 59B, Intérêt : 14). O.H.
★★★	13	C	Jeu d'arcade d'*Heroic Fantasy* disposant d'une réalisation convenable sans toutefois, être exceptionnelle. La version STE de *Wrath of the Demon* permet d'utiliser une palette de couleurs améliorée. F.H.
–	5	B	En février 1987, au temps où *Hacker* passionnait les amateurs d'aventure, le grand Jacques (Harbonn) décernait un 12 d'intérêt à ce jeu d'aventure en mode texte et rédigé en anglais. Qui s'intéressera aujourd'hui à la réédition de ce titre sur *ST* et *Amiga* ? Pas moi ! O.H.



Pop Up (ST).



European Soccer Challenge (ST).



Helter Skelter (CPC).

Voir un petit trou, c'est agréable

Au niveau des golfs et de leur mise en scène, tout a été inventé. Seules les options et la beauté des décors peuvent faire la différence. Qui l'emporte de *Tournament Golf, Links* ou *PGA Tour Golf* ? Olivier Hautefeuille a changé son joystick en club pour donner sa réponse.

Un grand nombre de simulateurs de golf sont disponibles depuis longtemps sur micro, et deux petits derniers, *Links* et *Tournament Golf*, viennent d'arriver.
C'était l'occasion rêvée de vous proposer un Challenge de plein air pour faire le point sur les meilleurs greens du moment. Il y a déjà quelques années que des programmes comme *Mean 18* ont fait le tour des possibilités micro essentielles de ce sport. Pourtant, les trois softs passés au tiltoscope dans ce Challenge innovent encore et offrent, chacun, des compromis très différents entre jouabilité et réalisme.
Tournament Golf de Sega, Links d'Access et PGA Tour Golf d'Electronic Arts se disputent la maîtrise du green. Que le meilleur gagne !
Les simulateurs de golf sur ordinateur présentent depuis longtemps les mêmes règles et le même maniement. Entrent en compte le réalisme des graphismes et des bruitages (relief, vues multiples et vues animées, mode *Replay*, etc.), la souplesse du maniement des coups (modification de l'angle de tir, de la hausse, de la puissance) et enfin l'intérêt à long terme des softs, déterminé, le plus souvent, par le nombre de parcours disponibles et les options de jeux multiples (difficulté modulable, modes d'entraînement, tournois, etc.). Ce sont ces trois critères de jugement qui vont nous permettre de départager les trois logiciels proposés ici.

MISE EN SCÈNE

Les simulations de golf offrent un jeu assez peu varié. Pour les novices de ce sport, il est difficile d'accrocher au programme si l'ambiance sonore et visuelle n'est pas de la partie. Les possibilités de la machine sont, de ce fait, de toute première importance. C'est sans doute ce qui donne un avantage très certain à Links, le dernier-né des simulateurs de golf sur *PC*. Il utilise pleinement les capacités des machines haut de gamme. En mode VGA, les décors que l'on voit se mettre en place à l'écran sont d'une richesse incroyable. Les arbres, maisons, etc. sont d'un réalisme sans reproche. Autre atout, le relief de l'unique parcours disponible est très bien rendu. On peut, sans faire appel aux classiques systèmes de grille (système pourtant disponible dans ce programme), repérer tous les accidents de terrain et calculer les trajectoires.
PGA Tour Golf est moins efficace que son confrère. Les graphismes développés sont moins précis et la version *PC* offre des écrans VGA qui ressemblent étrangement à de l'EGA.
Enfin, Tournament Golf est très largement à la traîne. Sur *Amiga* par exemple, les décors ne sont pas plus fouillés que ceux de *PGA*, et les notions de distance ou de profondeur sont trop floues pour que l'on joue avec l'efficacité maximale.
Face à la qualité des décors, la présentation du paysage sous d'autres angles apporte aussi un « plus » à la simulation. Pour Links, ce sont les modes *Replay* qui sont intéressants. Vous pouvez voir un tir de côté, ou bien encore de face, c'est-à-dire comme un observateur placé à l'endroit où atterrit la





PGA Tour Golf (PC) : la trajectoire.

balle. S'ajoute à cela une vue aérienne, très belle et utile pour les tirs délicats. *Links* pourrait sortir vainqueur de cette rubrique graphique. Toutefois, je dois vous avertir que les chargements des paysages sont si longs (même sur un *PC 386*) que l'on préfère souvent ne pas lancer de *Replay* ou de vue aérienne.

S'il offre des décors moins fouillés et moins jolis, *PGA* utilise deux modes de vue que j'apprécie au plus haut point. Pour chaque tir, le joueur suit le début de l'action en vue arrière, puis l'arrivée de la balle au sol en vue de face. Autre atout, la présentation de chaque trou passe par un scrolling du terrain qui permet de très bien doser tous les traquenards du parcours. *PGA*, bien que moins précis, est à mon sens graphiquement plus ludique que *Links*.

Côté bruitages, *Links* utilise avec talent les cartes sonores du compatible *PC*. Synthèse vocale, gazouillis des oiseaux, c'est assez réussi. Pour *PGA Tour Golf*, le résultat est aussi bon sur *Amiga*.

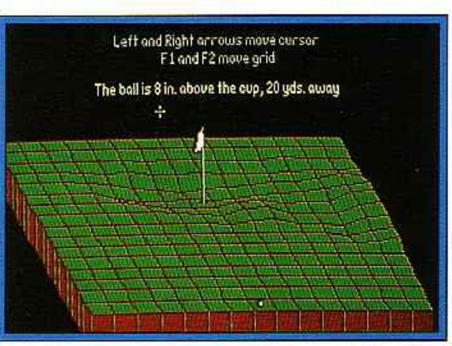
Quant à *Tournament Golf*, ses digitalisations sont trop répétitives, et ses bruits de foule bien moins reposants que le chant de la nature...

PUISSANCE, HAUSSE DE TIR ET TRAJECTOIRE

Pour tous les simulateurs de golf, le principe de maniement est le même. C'est par des pressions successives sur la gâchette du joystick ou de la souris que le joueur met en place les composantes du tir. J'ai particulièrement apprécié les lancers de *Tournament Golf*. Ce simulateur vous permet en effet de contrôler la hausse du tir, une notion qui définit, en plus de la puissance, la portée de chacun de vos coups. C'est très agréable de pouvoir ainsi relever plus ou moins les lancers, de façon à éviter notamment des obstacles. En revanche, on ne se rend pas bien compte de la profondeur du décor, ce qui ne facilite jamais la manœuvre. Pour *Links* et *PGA*, le joueur décidera de la puissance et de l'orientation du tir. Pour les deux programmes, la maîtrise de ce maniement est assez rapide, même si c'est *PGA* qui s'avère le plus délicat à utiliser. En effet, le vent y change de direction et de force beaucoup plus souvent que sur *Links*. Il faudra donc parfois modifier l'angle d'attaque (dernière pression sur la souris) en cours de tir, ce qui tient de la haute voltige, mais rajoute vraiment du piquant à l'aventure, surtout lorsque l'on atteint un bon niveau de jeu.



PGA Tour Golf (PC) : le green.

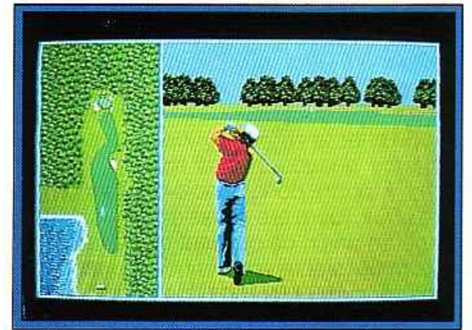


PGA Tour Golf (PC) : le relief.

Autre atout de *PGA* : pour chaque tir, l'ordinateur vous rappelle la distance qui vous sépare de votre cible, et la distance à laquelle vous lancerez la balle avec une puissance maximale. Pour les novices, cette fois, il sera très plaisant de ne pas avoir à se reporter sans cesse au tableau de définition des multiples golfs disponibles.

Enfin, *Links* et *Tournament Golf* ont apporté une innovation dans ce type de simulation qui devrait séduire les plus pros de ce sport. Vous allez, en effet, décider de la place de vos pieds sur le sol, assez simplement sur

Tournament Golf, plus précisément sur *Links*. Malgré tout, ne tenez pas trop compte de cette option pour le choix de votre simulateur préféré. Le contrôle de ces données est extrêmement délicat, et il est difficile de se rendre compte de leur effet sur le terrain.
En ce qui concerne le réglage de la trajectoire des tirs, c'est Links qui marque le plus de points. En plaçant sur le terrain une barre de repère, vous pourrez décider non seulement de l'angle de tir, mais aussi de la distance qui vous sépare de n'importe quel



Tournament Golf (ST) : peu de profondeur.

obstacle que vous pouvez voir devant vous. Tournament Golf offre un réglage très sommaire, sauf en ce qui concerne le jeu au putter. Là, le fait de voir le sportif en chair et en os tourner sur lui-même selon l'angle de tir ajoute au réalisme de l'action.
PGA, toujours pour parler du tir sur le green, développe une vue en mode Grille permettant de mieux visualiser le relief de cette toute dernière surface de jeu. Un bon point, car les variations du terrain sont très importantes à cet instant.
En fait, alors qu'il faisait très fort graphiquement durant tout le match, *Links* montre quelques faiblesses à son approche du trou. Son jeu n'est pas assez précis selon moi, et seule une très grande connaissance de la simulation vous autorisera à ne pas tourner autour du pot trop longtemps.

OPTIONS DE JEU ET LONGÉVITÉ

Si la richesse graphique et sonore et le réalisme des tirs sont des plus importants pour assurer une bonne jouabilité à ces simulations, le joueur de golf finira peut-être par ressentir une certaine lassitude à l'exercice de son sport. Seule la richesse des options de jeu, des niveaux de difficulté et des séances d'entraînement assurera à votre logiciel un intérêt à long terme.
Les phases d'entraînement, c'est sur PGA qu'elles sont les plus efficaces. Il est possible, en effet, de s'entraîner au putting ou au driving, c'est-à-dire aux tirs de distance et aux tirs sur le green, à l'approche du trou. *PGA* vous permet d'ouvrir des menus déroulants et de modifier, au cours de cette phase d'entraînement, les circuits concernés et même les trous que l'on veut travailler. Ainsi, avant un tournoi, il sera possible d'étudier en un rien de temps toutes les difficultés du circuit. Dans le mode de travail du driving, les conditions météo entrent en ligne de compte, ce qui n'est pas le cas de *Links*. *PGA* remporte donc haut la main le combat dans cette étape.
Pour Links, le travail est quand même très confortable. On n'y tient pas compte du vent mais on peut, en revanche, dans l'étude du putting, placer comme on le désire le trou et la balle. C'est plus qu'utile pour la



TG (ST) : Attention au vent...



TG (Amiga) : la caddy girl donne des conseils.

suite... Mais il est impossible de changer de circuit, puisqu'il n'y en a qu'un au programme... Le passage d'un trou à l'autre n'est pas aussi rapide que pour *PGA*.
Tournament Golf, enfin, tient compte du vent dans son mode Entraînement. Mais là, vous réglerez vous-même la direction d'un vent qui restera fixe pour toute la phase d'entraînement. Ce mode *Practice* vous permet, là aussi, de passer de trou en trou.
Nombre de joueurs, difficulté et sauvegarde : Links permet d'inscrire à votre tableau de jeu jusqu'à huit joueurs distincts. C'est un atout certain, car je vous assure que les parties à plusieurs sont vraiment plus convaincantes que le jeu seul ou contre l'ordinateur. A noter que ce programme n'admet pas de joueur ordinateur. Côté difficulté, c'est en revanche le grand vide. Un dernier atout pour *Links*, la sauvegarde est toujours au menu, qu'il s'agisse de celle des parties ou de celle des joueurs, que l'on aura plaisir à retrouver au fil des jours.
PGA Tour Golf inscrit sur ses bulletins jusqu'à quatre joueurs, humains ou maniés par l'ordinateur. La sauvegarde des parties est possible.
Tournament Golf, enfin, est le plus pauvre en ce domaine, sauf en ce qui concerne sa difficulté qu'il est possible de moduler (en modifiant les indications que l'on obtient en jouant, concernant par exemple les distances balle/drapeau, conseils, etc.).

NOMBRE DE PARCOURS ET VARIÉTÉ DE LEUR JEU



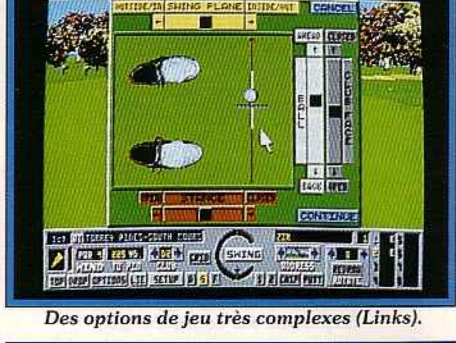
Tournament Golf version Amiga.

C'est sans doute l'un des points qui garantira votre intérêt à long terme pour ce type de simulation. Links, qui marque beaucoup de points dans presque tous les domaines étudiés, fait ici pâle figure. Il ouvre un parcours unique qui, bien que très beau, varié et riche de relief, risque de lasser même les plus acharnés. Il ne reste alors que le mode multijoueur pour « relever la sauce ». Il est très probable qu'un soft de cette qualité disposera prochainement de disques scénarios qui combleront ce handicap.
Mais il faudra encore ouvrir sa bourse...
Tournament Golf offre, quant à lui, trois parcours distincts. Mais ce n'est à mon sens pas mieux que *Links*, puisque les graphismes sont trop sommaires pour que l'on sente vraiment le changement de décor.





Links (PC) : très belle carte du parcours.



Des options de jeu très complexes (Links).



Pas de vue aérienne pour le green de Links.



Une grille pour apprécier le relief (Links).



Réglage de trajectoire et de distance (Links).



Swing rouge, tir maximum (Links).

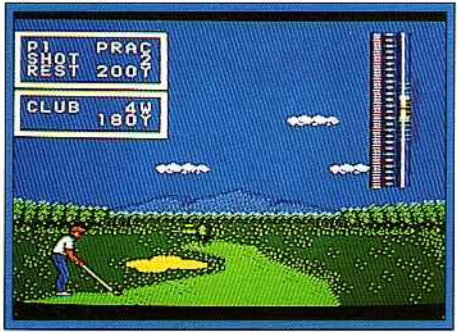
C'est finalement *PGA Tour Golf* qui prend l'avantage dans ce domaine. Avec ses quatre parcours, très bien dessinés et étayés de nombreuses vues, c'est assurément le soft qui vous apportera le plus de satisfaction à long terme.

JOUER AU GOLF, SUR QUELLE MACHINE ?

A ce jour, c'est le PC qui offre les jeux les plus complets, qu'il s'agisse de *Links*, de *PGA* version *PC* ou même du plus ancien *Mean 18*. Mais attention à la puissance de votre machine si vous désirez un jeu rapide et souple...
Sur *ST* et *Amiga*, je vous conseille très vivement *PGA Tour Golf*, un très bon titre qui tire bien parti de ces deux machines.
Les consoles possèdent presque toutes une simulation de golf. *PGA Tour Golf*, sur *Megadrive*, est exactement superposable aux versions micro (*Amiga* en particulier), en ce qui concerne le jeu lui-même. Pour ce qui est de la réalisation, elle est un peu inégale. Paradoxalement, les graphismes



PGA Tour Golf sur Megadrive.



Golfmania sur console Sega.

semblent moins fins que sur *Amiga*, tout en restant agréables. L'animation est très correcte mais ne surpasse pas celle de l'*Amiga*. En revanche, l'environnement sonore est d'une grande richesse. Enfin, la batterie incorporée à la cartouche évite de toujours recommencer au début.
Tournament Golf est disponible sur *Sega* et *Megadrive*. Signalons aussi *Fighting Golf* sur *Nintendo* (testé dans le n° 80 de *Tilt*), *Golf* sur *Game Boy* (testé dans le n° 82 de *Tilt*) et le moins bon, *Golfmania* sur *Sega* (voir *Tilt* n° 80).

CONCLUSION

Tournament Golf, mis à part dans sa version *Megadrive*, ne s'impose nullement face à *Links* ou à *PGA Tour Golf*. Ses graphismes et, surtout, le rendu de la profondeur des décors sont bien trop limités. C'est dommage, car son jeu est assez riche et surtout très souple et rapide à utiliser.
Links est, sans aucun doute, le programme le plus beau de ce Challenge. Mais certains handicaps ne lui permettent pas vraiment de surpasser *PGA*. Il faut tout d'abord insister sur la lourdeur de son maniement. Sur un *PC 386*, il faudra environ 30 secondes pour charger une vue, ce qui est assez déprimant lorsque huit joueurs se servent des options de *Replay*. Deuxième défaut : le joueur doit se contenter d'un seul parcours. Enfin, toutes les innovations qui concernent le placement des pieds, par exemple, n'apportent rien d'essentiel.
Moins joli que *Links*, *PGA* parvient tout de même à se placer à égalité avec son confrère, grâce à ses visions animées, à sa plus grande souplesse de jeu et à la variété des parcours qu'il propose. Son seul défaut face à *Links*, un graphisme moins pointu.
Le golf de ce début 1991 offre donc deux bons titres, mais on est encore loin de la perfection. C'est assurément la puissance des machines qui est en cause, puisque l'idéal serait d'obtenir une simulation aussi belle que *Links* et aussi souple que *PGA*. Qui nous apportera une vue en « suivi » de la balle, un mode d'édition de paysages, un contrôle qui traduise en même temps puissance, orientation et hausse du tir ? Chers programmeurs, la balle est dans votre camp !

Olivier Hautefeuille



Fighting golf sur console Nintendo.

Script 2

Si *Script 2* n'est pas le meilleur des traitements de texte sur *Atari ST*, il corrige néanmoins les principales lacunes de la première version et conserve ses atouts : exceptionnelle gamme de fontes (sept cents, couvrant la majorité des langues orientales !) et qualité d'impression remarquable même sur une banale 9 aiguilles bas de gamme. Certains apprécieront…

Cette nouvelle version de *Script* comble une partie des lacunes de la version 1, tout en conservant les points forts de ce traitement de texte qui ont fait son succès : variété et précision des fontes et très grande qualité d'impression, même avec une banale imprimante 9 aiguilles. Signalons au passage qu'Application Systems continuera la diffusion de la première version pour ceux qui n'auraient pas besoin des nouvelles fonctions. A l'inverse, l'Upgrade de la version 1 à la version 2 est proposé pour une somme correspondant à la différence de prix des deux logiciels.

L'installation

Le programme fonctionne sur tous les *Atari ST* et même *TT* ou *Mega STE*, dotés au minimum de 1 Mo de mémoire. Mais en fait, il faudra disposer d'une mémoire supérieure pour pouvoir mettre à profit le dictionnaire complet, un dictionnaire plus succinct étant proposé pour ceux qui n'ont pas cette chance. Le programme tourne indifféremment en couleur moyenne résolution ou en haute résolution monochrome. Sur les *TT*, le programme met à profit la résolution VGA/TT, tandis que les possesseurs des nouveaux *Mega STE* pourront bénéficier du mode 16 MHz, au prix d'une petite manipulation imputable à une bogue de cette machine. *Script 2* peut bien évidemment être installé sur disque dur. Toutefois l'installation s'effectue de manière manuelle, en copiant les fichiers utiles dans le dossier voulu. Il vous faudra donc faire le tri parmi les fichiers inutiles (drivers et fontes d'impression ne correspondant pas à votre configuration) puis, après lancement du programme une première fois, charger manuellement d'éventuelles fontes supplémentaires et choisir votre driver, sans oublier de sauvegarder ces options. L'installation est clairement détaillée dans le manuel, mais un programme d'installation automatique aurait été le bienvenu.

L'écran de travail ressemble à s'y méprendre à celui de la première version, seule la présence de « Script 2 » dans le bandeau de menu permettant de faire la différence au premier abord. Les habitués de *Script 1* ne sont donc pas dépaysés, ce qui est un « plus » agréable. *Script 2* permet de travailler sur quatre textes simultanés. Le programme est géré intégralement à la souris et de nombreux raccourcis clavier sont proposés pour doubler les commandes souris, se déplacer rapidement au sein du texte ou inverser deux lettres d'un mot (permutation fréquente à la frappe). Les accents circonflexes et trémas sont désormais gérés en touche morte grâce à un petit programme du dossier « Auto ». Mais le clavier numérique reste configuré pour cette même fonction (accès aux â, ê, î, ï, ë, ü), ce qui est un peu dommage et fait perdre la facilité du clavier numérique pour l'entrée des chiffres.

La vitesse d'affichage est tout à fait correcte, seulement dépassée par *Le Rédacteur 3* dont on connaît la rapidité. Tout comme l'ensemble des nouveaux traitements de texte disponibles sur *Atari ST*, le programme travaille en mode paragraphe, c'est-à-dire que chacun des paragraphes (n'importe quelle entrée terminée par un *return*) peut disposer de sa propre règle. Cette règle gère la largeur du texte, le mode de formatage (à gauche, centré, à droite et justification complète), l'interlignage (avec possibilité de conservation de l'interlignage minimal convenant à une fonte donnée) et les différentes tabulations (avec justification à gauche, à droite, centrée et numérique). De plus, on peut copier une règle, ce qui limite d'autant les manipulations, et grouper des paragraphes (par exemple pour empêcher un saut de page entre un titre et son texte) ou, à l'inverse, introduire des sauts de page forcés.

La superbe fonte liée.

Gestion complète des images.

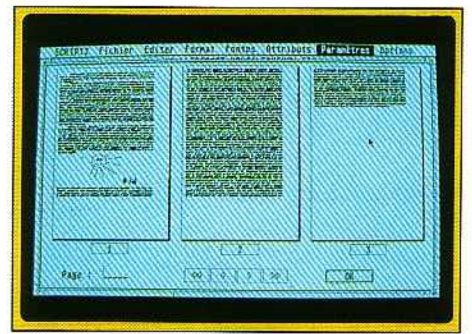
Un riche catalogue de fontes

La disquette d'origine ne fournit qu'une seule fonte, Rockwell, déclinée en trois tailles différentes : 7, 11 et 15 points, ce qui est juste. En revanche, on dispose des attributs habituels (gras, souligné, italique, indice, exposant) ainsi que de modes grand et petit qui modifient la taille de la fonte d'environ 30 %. Le catalogue des fontes disponibles en option est d'une très grande richesse puisque toutes les fontes Signum peuvent être utilisées. On dispose ainsi de près de 700 fontes très travaillées et couvrant des domaines très divers, en particulier les langues étrangères : arabe, tibétain, farsi, urdu, punjab... De plus, l'éditeur de fontes Scarabus (testé dans *Tilt* n° 78) vous permettra de créer ou de modifier les vôtres, si par impossible vous ne trouviez pas votre bonheur dans ce riche catalogue. Ces différentes fontes peuvent être mixées au sein d'un même paragraphe ou même d'un mot.

Organisation des textes

On retrouve les habituelles fonctions de couper-coller qui autorisent la manipulation de blocs au sein d'un même document ou entre différents documents et la recherche-remplacement. Cette dernière, toutefois, souffre de quelques limitations. Tout d'abord, l'entrée de caractères spéciaux (*return* par exemple) est impossible. Ensuite, on n'a pas de possibilité de remplacements multiples automatiques, et il faudra donc valider une à une toutes les occurrences.

Script 2 permet, tout comme la première version, l'inclusion de graphismes. On regrettera cependant que les formats Degas et Neo, très



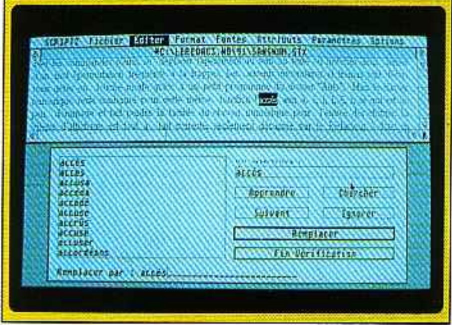
Visualisation globale avant impression.

classiques, ne soient pas supportés et que les images IMG, trop grandes, ne puissent être traitées, même avec une mémoire étendue à 4 Mo. En contrepartie, il est possible de choisir la zone d'image que l'on désire intégrer et de modifier ensuite éventuellement la taille de cette image. Cette nouvelle version permet aussi d'écrire autour ou même sur les images. Les hauts et bas de page sont entièrement gérés avec diverses facilités pour les numéros de page, la date ou l'heure. Les notes de bas de page sont présentes, *Script 2* permettant soit de les imprimer classiquement au bas de chaque page, soit de les rassembler en fin de document. La numérotation de ces notes est automatique mais s'échelonne tout au long du document, même quand on choisit d'imprimer les notes au bas de chaque page. On aurait aimé pouvoir disposer d'une option de reprise de la numérotation à 1 à chaque nouvelle page, ce qui est plus pratique.
Script 2 dispose désormais de la césure automatique qui manquait cruellement dans la première version. Les règles de césure sont bien suivies en dépit des multiples exceptions de la langue française, et je n'ai pas eu l'occasion de constater d'anomalie à ce niveau. Toujours au chapitre des nouveautés, il faut signaler la prévisualisation des pages (trois par trois), ce qui est bien pratique pour juger globalement de la mise en page et de l'insertion des graphismes, et l'analyse du texte (nombre de signes, de mots, de phrases), bien utile aux journalistes.
Le correcteur orthographique dispose d'un dictionnaire assez complet de 260 000 mots (150 000 mots pour le dictionnaire réduit, obligatoire, rappelons-le, pour ceux qui ne disposent que de 1 Mo). Il fonctionne soit en vérification immédiate à la frappe, soit en vérification finale. Il est chargé en mémoire, ce qui accélère d'autant la vérification. En revanche, les algorithmes de correction ne sont pas très performants. Le programme se contente de proposer, en cas d'erreur, les mots commençant par les mêmes lettres. Les interversions de lettres, proximité clavier et similitudes phonétiques ne sont donc pas prises en compte, ce qui en limite l'efficacité. De plus, les différentes formes d'un mot sont rentrées indépendamment, ce qui conduit aux habituelles lacunes de ce genre de dictionnaire : absence d'un féminin, d'un pluriel ou d'une forme verbale. On est bien loin de la puissance de celui du *Rédacteur 3*, qui reste à ce jour inégalé sur *Atari ST* dans ce domaine. On peut heureusement le compléter d'un dictionnaire utilisateur pouvant contenir jusqu'à 180 000 mots supplémentaires.

L'impression

Script 2 offre une option de publipostage très simple d'emploi et performante. Le programme sauvegarde ses textes sous un format qui lui est propre (le même cependant que celui de la première version), sans oublier l'indispensable mode ASCII. L'importation des textes ASCII dispose d'une option pour épurer les « CR » de fin de ligne, ce qui est bien pratique. Un petit programme fourni en complément autorise la conversion des fichiers First Word en fichiers Script. En ce qui concerne l'impression, on retrouve la remarquable qualité de la première version. Je peux vous assurer qu'en mode haute résolution graphique, sur une simple Star NL10 (une 9 aiguilles déjà ancienne), le document imprimé semble sorti d'une laser ou d'une bonne jet d'encre. Bien sûr, cette qualité se paye d'un temps d'impression long (de 5 à 10 minutes par page), mais rien ne vous empêche d'opter pour une impression graphique de qualité inférieure, plus rapide, ou pour un mode brouillon avec éventuellement espacement proportionnel.
L'option d'impression page paire-page impaire permet d'imprimer facilement en recto verso. En conclusion, cette nouvelle version apporte les fonctions indispensables aux traitements de texte modernes qui manquaient à la première. Si elle ne peut concurrencer dans certains domaines les ténors que sont *Le Rédacteur 3* et *Calligrapher Pro*, elle représente cependant un excellent choix pour certains usages (courrier ou langue exotique par exemple), grâce à la très grande richesse des fontes disponibles et à l'étonnante qualité d'impression (disquettes Application Systems pour *Atari ST* 1 Mo au minimum ; prix : F).

Jacques Harbonn

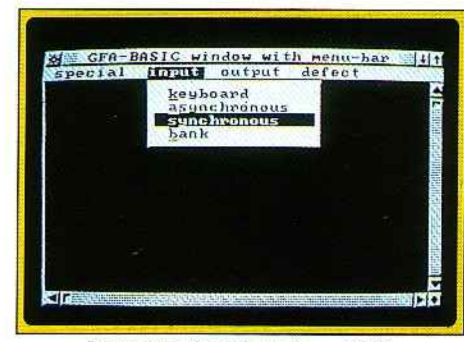


Le vérificateur orthographique.

GFA basic PC

Proposé sur *Atari ST*, *Amiga* et *PC*, le GFA basic apparaît comme un langage « universel ». D'un bon niveau, il ne peut cependant rivaliser sur certains points avec les Quickbasic et Fast basic. Pourtant, ceux qui viennent du *ST* ou de l'*Amiga* y trouveront leur compte, le transcodage des programmes étant très facile.

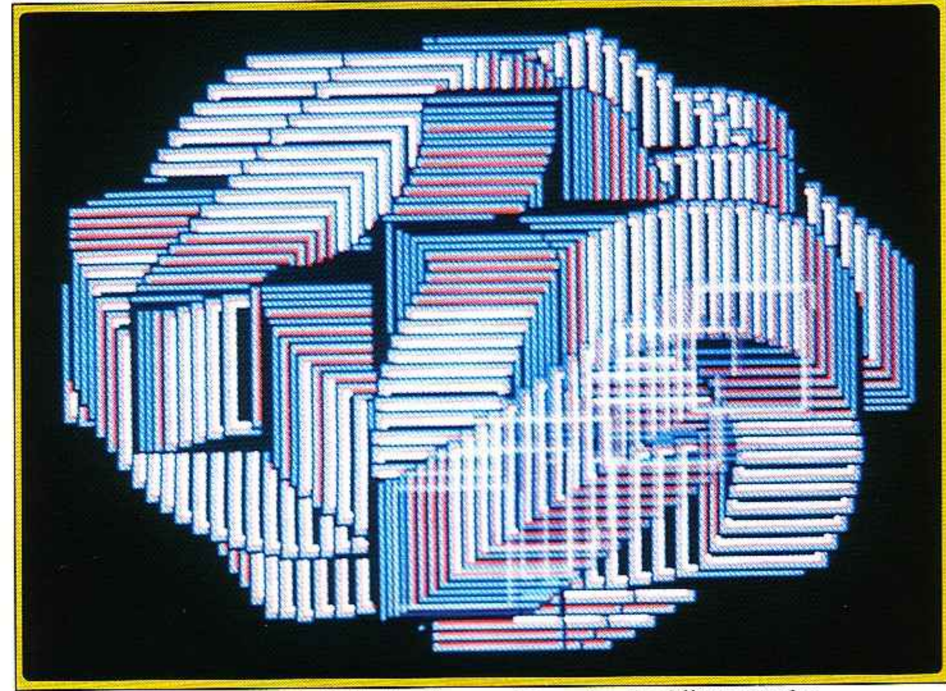
Après s'être longuement fait attendre, le GFA basic version *PC* est enfin commercialisé. Il s'apparente à la version 3.5 disponible sur *Atari ST*, mais il existe bien évidemment des différences, ne serait-ce qu'en raison de la structure propre de chaque machine. Le GFA basic PC est décliné en de nombreuses versions : processeur 80286 et au-dessous, processeur 80386 et au-dessous, chacune d'elle avec ou non gestion du coprocesseur mathématique 80287. Ces quatre versions sont elles-mêmes disponibles sur plusieurs systèmes d'exploitation : Ms-Dos classique, Windows, OS/2 et Unix, ce que ne fait pas moins de seize versions différentes !
Pour notre part, nous avons testé la version la plus courante, à savoir la version 286 sans coprocesseur sous Ms-Dos. L'installation sur disque dur n'est pas automatisée mais cela ne pose en fait aucun problème puisqu'il suffit de recopier deux fichiers. L'éditeur est assez proche de celui du GFA sur *ST*. Il s'agit toujours d'un éditeur pleine page, sans numéro de ligne, avec indentation automatique et repliage des procédures et des fonctions. Rappelons que ce repliage (*folding* en anglais) des procédures et fonctions améliore considérablement la lecture de longs listings structurés, d'autant qu'il est associé à l'indentation automatique (tabulation du listing



Les menus déroulants façon GEM.



L'écran de travail et ses menus.



Programmation facile des fonctions graphiques dans les différents modes.

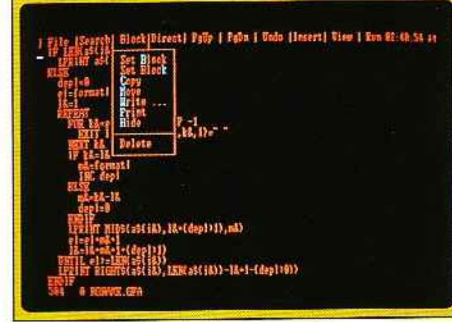
pour mettre en valeur la structure du programme, tout comme les paragraphes et sous-paragraphes d'un texte). Bien que les numéros de ligne ne soient pas mis à profit pour la programmation elle-même, il existe cependant un rappel du numéro de ligne, qui sert ici uniquement à mieux se repérer et, éventuellement, à se positionner directement sur une ligne précise. Cet éditeur dispose d'un scrolling de bonne vitesse (d'autant meilleur, évidemment, que la machine sera plus puissante) et de toutes les facilités pour se déplacer au sein du listing, effacer et corriger.
Le contrôle de la syntaxe est effectué immédiatement à la fin de chaque ligne, ce qui évite un débogage toujours long et douloureux pour une simple faute de frappe. On retrouve aussi le contrôle final destiné à vérifier l'absence de faute de structure primaire : FOR sans NEXT, PROCEDURE sans RETURN, etc. En revanche, il est dommage de ne pas avoir conservé la vérification automatique de l'entrée de nouveaux noms de variables comme sur *ST*, ce qui évite d'attribuer par erreur un même nom à deux variables d'usage distinct, source d'erreur pas toujours facile à traquer. L'éditeur dispose heureusement des options de recherche-remplacement et des fonctions de blocs pour couper, copier, coller, ou sauvegarder une partie du programme.

Les différentes fonctions

En ce qui concerne les modes graphiques, ce basic supporte les cartes MDA, Hercules, CGA, EGA, VGA et super VGA. Une variable particulière facilite d'ailleurs l'adaptation de vos programmes dans les différentes résolutions.
Les fonctions graphiques sont assez complètes : lignes, boîtes, cercles, ellipses, polygones, courbes de Bézier, etc.
Pour ce qui est des sprites, on dispose des GET et PUT, qui capturent ou restituent une zone d'écran. En revanche, il n'existe pas d'instruction dédiée pour la détection des collisions ou la gestion du son.
Le GFA basic PC permet la gestion facile de la souris, du joystick et offre un timer précis. La mémoire étendue est parfaitement gérable grâce à de nombreuses instructions dédiées, tout comme les ports série et parallèle. Les fenêtres, menus déroulants, en cascade et boîtes d'alerte sont au rendez-vous. Cela vous permettra de réaliser assez facilement des applications style GEM, sans pour autant quitter l'univers Ms-Dos.
A ce propos, signalons qu'il est possible de mettre à profit les commandes Ms-Dos au sein d'un programme GFA. Dans le même ordre d'idée, on peut aussi lancer une routine assembleur ou C, sans quitter le programme.

La programmation

Les fonctions mathématiques les plus diverses sont disponibles, y compris une gestion très complète des matrices, très utiles pour la 3D par exemple. La programmation structurée ne pose aucun problème grâce aux procédures, fonctions, multiples structures de boucles et branchements conditionnels. Tous les types de variables sont disponibles, depuis les variables booléennes codées sur 1 bit jusqu'aux variables en double précision codée sur 8 octets, en passant par les variables chaînes acceptant jusqu'à 32 767 caractères.
Ces dernières disposent d'un jeu complet d'instructions qui rendent très facile la manipulation de chaînes.
On retrouve avec plaisir les instructions de classement de tableaux (tri rapide et tri Shell), deux tableaux pouvant être classés simultanément en parallèle avec indiçage éventuel. En contrepartie, il n'existe plus d'instruction pour la programmation des interruptions. Les manuels (en anglais) sont particulièrement détaillés et



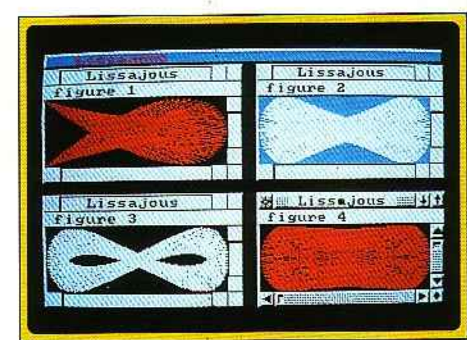
L'indentation automatique.

expliquent clairement chaque fonction. Le premier manuel, déjà conséquent, débroussaille le terrain et fournit la liste des principales fonctions regroupées par type.
Le second manuel, vraiment très imposant, reprend une à une chaque fonction, le tout étant classé par ordre alphabétique. Les toutes dernières instructions font l'objet d'une explication plus succincte dans le fichier « Lisez-moi » de la disquette. Bien que ces manuels soient très clairs et offrent tous les renseignements utiles pour une programmation de qualité, ils ne constituent en aucun cas un cours de basic, et le débutant risque d'avoir bien du mal à s'en sortir, s'il ne fait pas usage d'un manuel d'initiation à ce langage.

Des résultats honorables

Mon opinion sur le GFA basic sur *PC* est un peu partagée. Face aux nouveaux basic disponibles sur *PC* (Fast basic et Quickbasic), le GFA reste très honorable, sans pour autant prendre l'avantage. En revanche, pour qui vient du GWbasic ou du Turbo basic, le bond en avant est ici beaucoup plus important. Ceux qui ne connaissent que l'univers *PC* risquent d'être un peu désarçonnés, au début, par le mode de travail sous GFA, qui rompt un peu avec les habitudes. Mais ceux qui viennent de l'*Atari ST* ou de l'*Amiga* retrouveront avec plaisir leur basic favori. La compatibilité entre ces trois versions est d'ailleurs excellente, et il est possible de faire tourner sur *PC* un programme créé initialement sur *ST*, au prix de modifications mineures, ce qui est un « plus » certain.
Il ne reste plus qu'à attendre le compilateur qui permettra de doper encore la vitesse déjà rapide de ce basic (disquettes Micro Applications sous *PC* et compatibles ; prix : nc).

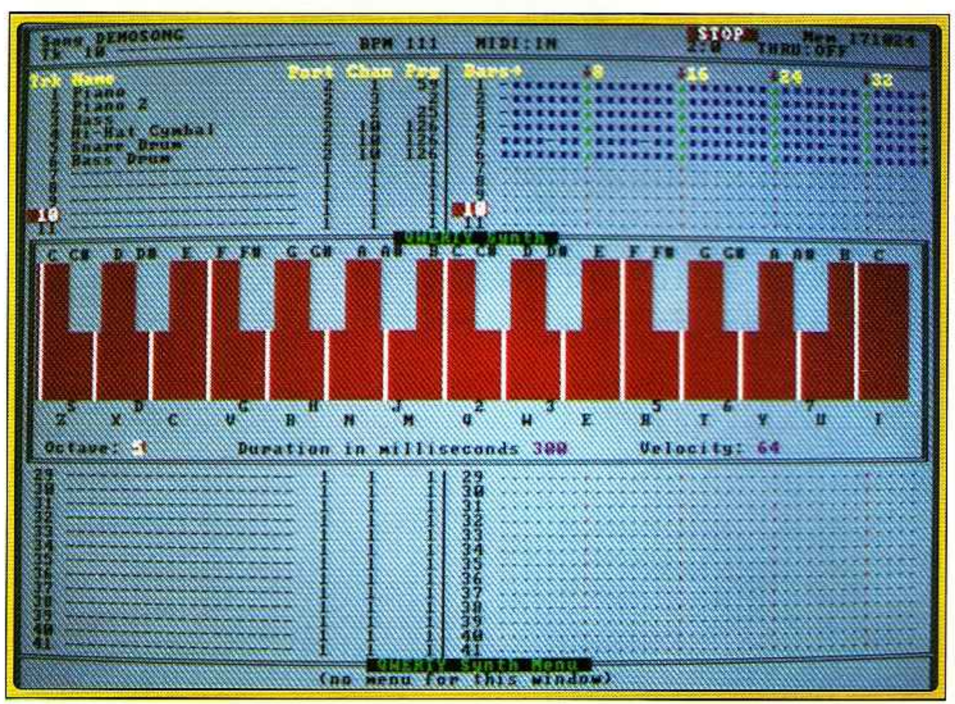
Jacques Harbonn



Fenêtres multiples avec ascenseur sous Ms-Dos.

SP Junior, un séquenceur pour PC

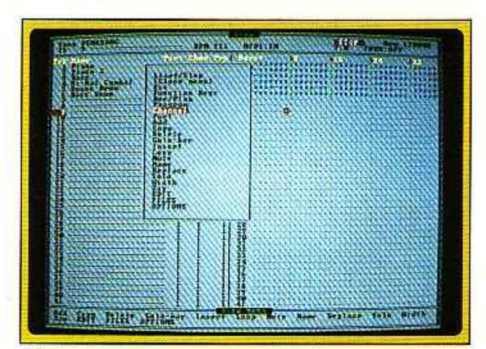
Rêvant de produire des sons ou de faire de la musique sur votre *PC*, vous possédez la carte Sound Blaster, mais vous ne voulez pas faire l'acquisition d'un synthétiseur. Même s'il n'arrive pas à la cheville d'un Séquence 1000, par exemple, le séquenceur SP Junior est un bon outil, fait spécialement pour vous.



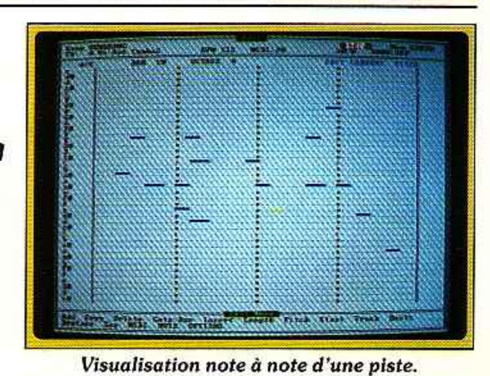
Pour ceux qui n'ont pas de synthétiseur, le clavier du PC peut faire office de piano.

Testée sous la rubrique Création du n° 81 de *Tilt,* la carte Sound Blaster n'offrait jusqu'à ce jour qu'un intérêt limité. En fait, seul le joueur désireux de profiter sur *PC* de quelques bruitages de qualité pour quelques softs précis en avait l'utilité. Aujourd'hui, il nous faut revoir ce jugement. Développé par la société Voyetra, un séquenceur multipiste compatible MIDI, le SP Junior, ouvre de nouveaux horizons à la Sound Blaster. Il est désormais possible de composer des créations musicales sur plusieurs voix, en se servant d'appareils MIDI (synthétiseurs, boîtes à rythmes, etc.) ou en utilisant les 127 sons FM que produit la carte. Avant de détailler le test de cette nouvelle configuration, nous pouvons d'ores et déjà définir le public qui profitera vraiment de SP Junior. Deux cas se présentent, selon que vous possédiez ou non des instruments MIDI. Les musiciens déjà équipés MIDI et qui désirent utiliser leur *PC* pour composer (plutôt qu'un *ST*, la machine qui fait le plus parler d'elle dans ce domaine...) ne doivent pas choisir à mon sens cette configuration, même si son prix de revient est plus qu'intéressant. En effet, face à des matériels comme le Sequence 1000 de Frettless, dont nous testerons prochainement la toute dernière version, SP Junior reste bien moins complet et efficace. Nous détaillerons plus loin les défauts qui lui portent, en ce point, préjudice.

En revanche, pour tous ceux qui ne désirent pas investir dans des synthétiseurs, des expendeurs ou tout autre instrument MIDI (un matériel qui revient assez cher...), la solution Sound Blaster + SP Junior est tout à fait convaincante. Avec les 127 sons FM de la carte et les qualités offertes par ce nouveau séquenceur, vous pourrez créer sur *PC* des musiques complexes, avec la même souplesse qu'avec le célèbre *Cubase* sur *ST* par exemple. Seule la qualité sonore ne sera pas vraiment de la partie...



Choix des instruments, réglage des canaux MIDI.



Visualisation note à note d'une piste.

Définition et possibilités

SP Junior est un séquenceur multipiste, c'est-à-dire un programme qui fonctionne comme un magnétophone multipiste. Sur le tableau de composition principal, l'utilisateur choisira pour chaque piste un instrument parmi les 127 sons offerts par la carte Sound Blaster. Ensuite, il déclenchera l'enregistrement de la première piste, puis de la seconde, avec écoute simultanée de la première, et ainsi de suite. Il est possible de choisir une vision plus précise du morceau que l'on crée, en ouvrant une fenêtre où apparaissent les mesures enregistrées sous forme de petits carrés qui s'enchaînent sur chaque piste. Cette vision « en clair » (un atout qui fit le succès du célèbre *Cubase*) facilite grandement les couper-coller de blocs de mesures. De plus, on peut choisir une vision encore plus précise de ce que l'on enregistre, en ouvrant pour chaque piste une fenêtre qui dévoile, cette fois, chacune des notes enregistrées sur une grille de composition. A la souris, la modification des notes ou la composition au pas à pas sont très précises. Enfin, SP Junior prend en compte toutes les options classiques de ce type de programmes : choix du tempo, transposition, quantification (calage « en rythme » de ce que l'on a joué), « solo » ou « mute » d'une piste (chaque piste peut être coupée ou au contraire écoutée seule), etc.

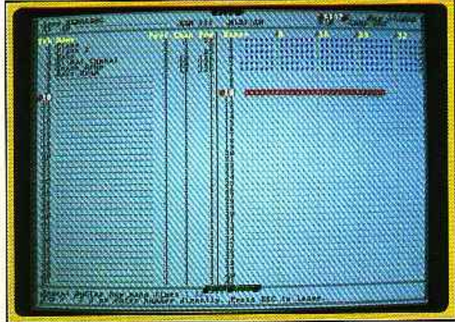
Atouts et défauts

Face à tous les programmes de composition musicale sur grille, du type *Mugician* par exemple, SP Junior affirme sa supériorité. C'est un véritable séquenceur qui vous permettra de travailler comme un professionnel. Seule limite à la qualité de vos créations, la qualité sonore du morceau. Les sons FM de la Sound Blaster sont intéressants, mais n'ont rien à voir avec les sonorités de certains expendeurs ou synthétiseurs, même à petit prix. Les percussions et la batterie sont notamment d'une affligeante pauvreté... Côté maniement, SP Junior fait très fort. L'emploi de la souris est très judicieux : deux clics simultanés vous permettront de jongler entre les trois fenêtres de création, vue générale, vue en

clair des pistes et vision des notes d'une seule piste. Toutes les valeurs affichées (choix du canal MIDI, choix des instruments, transposition, etc.) sont elles aussi modulées à la souris. Cette maniabilité est extraordinaire. Pour toutes les options plus générales (sauvegarde, options...), c'est le clavier qui entre en jeu. Bien que rédigés en anglais, les menus restent cependant très « lisibles ». Pour la composition, il faut enfin signaler que le clavier de votre *PC* pourra servir de clavier « piano ». C'est moins pratique que l'emploi d'un synthé, mais plus rapide que l'entrée des notes à la souris.

SP Junior et les instruments MIDI

Bien sûr, ceux qui possèdent des synthés ou expendeurs (synthés sans clavier) profiteront de sonorités plus intéressantes que celles que développe la carte Sound Blaster. Grâce à l'interface MIDI de Creative Labs, ils vont connecter leurs instruments au *PC* et profiter de la double sortie audio, c'est-à-dire à la fois des sonorités de leurs instruments MIDI et de celles de la carte Sound Blaster.
Mais l'emploi du MIDI sur SP Junior présente un très grave défaut. Comprenez tout d'abord que l'on fonctionne en MIDI avec deux cordons : l'un transmet des notes du synthé vers le séquenceur (pour l'enregistrement) ; l'autre, les notes enregistrées sur le séquenceur vers le synthé (pour l'écoute). Lorsque que l'on enregistre la première piste, les notes vont du synthé vers le *PC*. Mais pour enregistrer la seconde piste, il faut que les nouvelles notes jouées suivent le même chemin (du synthé vers le *PC*), tandis que les notes de la première piste que l'on écoute en même temps suivent le sens inverse (*PC* vers synthé). Ce double sens fonctionne normalement sur toutes les configurations MIDI classiques, qu'il s'agisse, sur *PC*, du Sequence 1000, sur *ST* du *Cubase*, du Pro24, etc.
Sur SP Junior, la « circulation » est à sens unique ! L'utilisateur devra choisir. Résultat : impossible, si l'on se sert d'un clavier MIDI, d'enregistrer votre deuxième piste tout en écoutant la première ! Cela brise tout l'intérêt de la création MIDI. Bien sûr, comme le signalent les concepteurs de ce programme sur la notice, vous pouvez toujours vous servir des sons de la carte Sound Blaster durant tout l'enregistrement, et ne profiter des sons du synthé ou de l'expandeur qu'à l'écoute finale, lorsque toutes les pistes sont enregistrées. Mais c'est ce priver d'un confort de travail qui semble évident chez la concurrence. Rien que pour cela, l'emploi de SP Junior avec des claviers MIDI m'a vraiment déçu, et je lui préfère de très loin le Sequence 1000, l'un des rares séquenceurs de qualité disponibles de nos jours sur *PC*, et ce, même si le prix de ce dernier programme est plus élevé.



Un rectangle représente une mesure enregistrée.

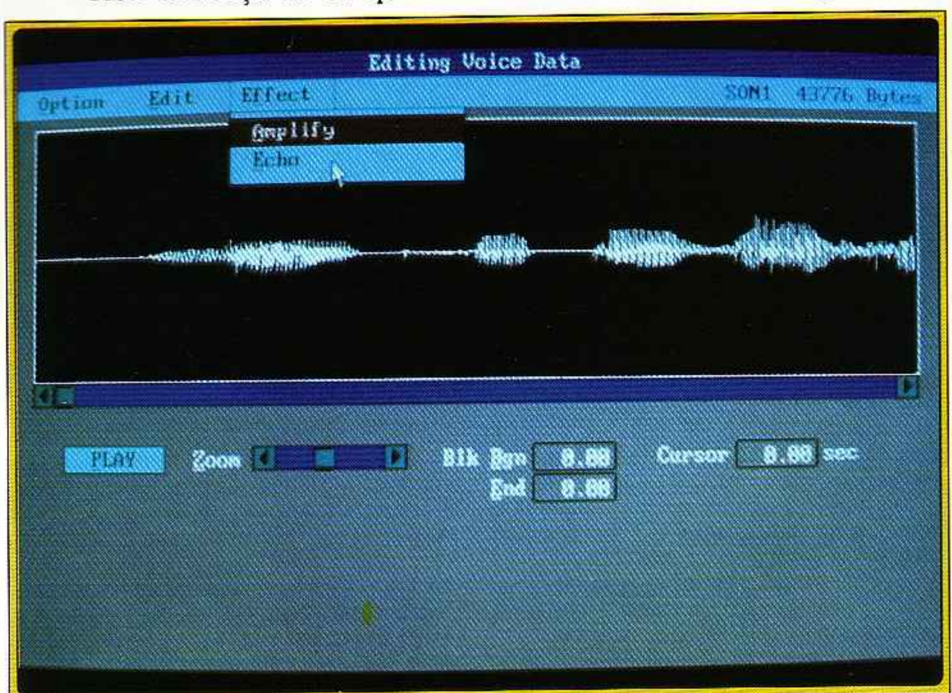
Avec ou sans MIDI ?

Une fois de plus, la carte Sound Blaster et les modules proposés ici ne feront pas les délices de tous. Bien sûr, le prix de cette configuration est très attrayant. Malgré tout, l'achat d'une Sound Blaster et du séquenceur SP Junior n'est pas intéressant si vous voulez vous lancer dans la composition MIDI réelle, avec synthétiseurs et autres instruments MIDI à la clef. Il ne se justifie à mon sens que si vous désirez exploiter uniquement les sons de la carte pour vos créations et profiter, en outre, des possibilités ludiques de la Sound Blaster, bruitages des jeux et utilisation des modules de digitalisation, comme le Voice Editor testé plus loin.
Dans cette optique, l'investissement vaut vraiment la chandelle (MIDI Connector Box et séquenceur SP Junior pour *PC* muni de la carte Sound Blaster ; de Creative Labs, conçu par Voyetra et distribué par Guillmot ; prix : F).

Olivier Hautefeuille

Voice editor

Si vous voulez échantillonner des voix ou des sons, observer et travailler leurs courbes de fréquences, Voice Editor est plus performant que le programme fourni avec la carte Sound Blaster. Mais les possibilités de ce produit restent, hélas, bien en-deçà de ce que l'on connaît sur *ST* ou *Amiga*.



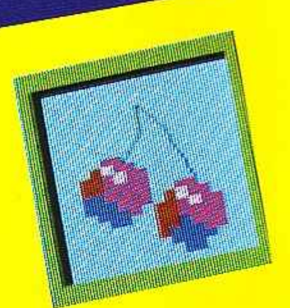
Une fois l'échantillon enregistré, on peut le modifier d'après sa courbe de fréquence.

Voice Editor est un nouveau programme de digitalisation sonore qui utilise les capacités de la carte Sound Blaster. Cette dernière était, à l'origine, munie d'un soft équivalent, mais moins puissant, le *Voxkit* (cf. rubrique Création, *Tilt* n° 81). Alors, que nous apporte-t-il ? Pas grand-chose en fait, pas suffisamment à mon sens pour qu'il mérite l'attention de tous. Avec *Voice Editor*, il est possible de digitaliser une voix, une musique ou un bruitage à l'aide d'un micro connecté à la carte Sound Blaster. Ensuite, l'utilisateur peut multiplier les séquences, mettre en place des répétitions ou travailler à même la courbe de l'échantillon. Si les tableaux de création sont toujours très clairs et que le maniement souris ne pose jamais problème, il manque à *Voice Editor* quelques options majeures. Par exemple, lors du travail sur échantillon, l'option *Copy* est absente. Il sera possible de couper une partie de la séquence sonore pour la coller plus loin, mais impossible de la répéter un grand nombre de fois. Cet utilitaire est finalement intéressant, mais très classique et bien moins complet que ce que l'on trouve sur *Amiga* ou sur *ST*. Dommage (Voice Editor de Creative Labs ; pour *PC* ; prix : E).

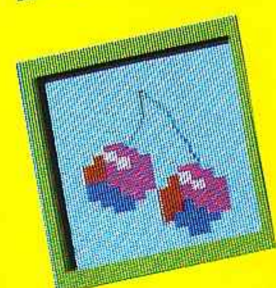
Olivier Hautefeuille



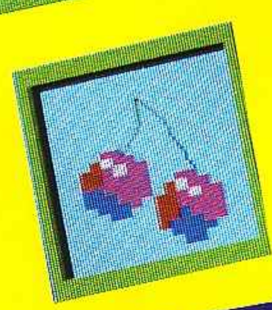
DU 31 mai au 28 juin
21 lots à gagner sur le JACKPOT
(notre jeu primé)



Une console PC Engine
et son lecteur CD ROM
(pour le premier)



3 jeux **Microïds** :
Grand Prix 500 II, Swap, Slider *
(du second au onzième)



Un cadeau surprise
(pour les dix suivants)

* sur ST, Amiga, CPC, PC.



Démos et merveilles

C'est bien connu, les amateurs de micro en veulent toujours plus. Eh bien, il existe des programmeurs qui les écoutent et répondent à leur demande en réalisant des choses impossibles à faire. Du moins en théorie, d'après les spécifications techniques de nos ordinateurs... Car ils recèlent bien souvent des secrets qu'il suffit de découvrir. Visite guidée au pays des démos.

Un jour notre rédac'chef vint me voir et me tint à peu près ce langage. *« Coco, tu me fais un dossier sur les démos. »* Démos ? Oui, vous savez bien, il s'agit de programmes, généralement jolis, qui font des choses que les ordinateurs ne peuvent théoriquement pas faire... Scrollings en tous-sens avec 3 D et Cie sur *Atari ST*, par exemple. Alléchant. A priori, l'assimilation démo = piratage est évidente. Les groupes pirates ne créent-ils pas des introductions pour leurs compilations de jeux crackés ?

Pourtant, ce n'est pas le cas. Certes, la structure des groupes, les contacts internationaux qu'ils entretiennent et un certain esprit font que ces deux univers se ressemblent. Mais, au bout du compte, on s'aperçoit que tout n'est pas aussi simple. L'univers de la démo est infiniment plus riche et créatif que celui du piratage, quelles que soient les machines.

D'ailleurs, à propos de machine, soulignons que nous traitons de quatre d'entre elles dans ce dossier. Côté 8 bits, l'*Amstrad CPC* et le *Commodore 64*.

En matière de 16 bits, l'*Atari ST* et l'*Amiga*. Evidemment, il existe des démos sur d'autres machines, comme l'*Apple II GS*, par exemple. Toutefois, ces dernières sont assez peu représentatives de ce qui se fait à l'heure actuelle. Rassurez-vous : cela tient plus à la machine qu'aux compétences des groupes sur *II GS*. Signalons enfin la pauvreté du compatible *PC* en matière de démos. Cela tient-il à la diversité des configurations, à une méconnaissance de la machine ou encore à une manque d'intérêt ? Mystère, mais gageons que cette situation changera d'ici quelque temps.



AMSTRAD CPC

Apparu en 1984, l'*Amstrad CPC* est un peu le 8 bits par excellence. Son succès est certes limité à certains pays – principalement la France – mais cela n'a pas empêché le développement de démos dans d'autres pays. Enfin, principalement en Allemagne... A priori, lorsque que l'on charge une démo sur un *CPC*, on se demande quel va être le résultat. Et, en fait, c'est assez étonnant. Pensez donc, le *CPC* présente une structure complexe, notamment côté vidéo. La structure de la mémoire écran pose, ainsi, bien des problèmes lorsque l'on désire faire des scrollings de qualité. Les programmeurs sur *CPC* y arrivent parfaitement, et même dans plusieurs directions simultanément ! De même, rouleaux de couleurs, écran plus large, ou réalisations théoriquement impossibles sont au rendez-vous. Impressionant !
Le groupe auquel on pense, lorsque l'on évoque les démos sur *CPC*, se nomme Logon System. Qualitativement, il est à peu près au niveau des autres mais sa productivité semble défier l'imagination. Soulignons aussi l'existence, sur *Amstrad*, d'un solitaire surnommé Fefesse qui se distingue par des oeuvres de fort belle facture. Enfin, toujours en France, on trouve MCS dont nous vous présentons la démo n° 7. Les autres groupes à retenir sont Overflow, The predator, Lynx, Fac et Defi. Signalons les intéressantes prestations du groupe d'outre-Rhin Tronic, qui a visiblement du mal à concurrencer les groupes français. Du reste, d'après nos sources, il est de plus en plus courant, dans l'univers Amstrad, de voir des coders sur *CPC* disposer d'*Amiga* mais poursuivre leurs travaux sur la machine de la firme d'Alan Michael Sugar.
Côté strictement technique, il est assez piquant de remarquer que les coders arrivent à transposer directement sur *CPC* des sons, digitalisés ou non, issus de l'*Atari ST*. Notez que les deux machines sont équipées du même processeur sonore mais, tout de même, saluons cette performance ! Cependant, il est curieux de voir que les démos sur *Amstrad* s'avèrent moins internationales que leurs homologues sur 16/32 bits voire sur *C 64*. En effet, sauf les démos venues d'Allemagne, il est rare de trouver un texte qui ne soit écrit en français. De même, les messages du genre « *bonjour à untel du groupe truc* » sont pratiquement absents. Est-ce à dire que les coders sur *Amstrad* sont moins ouverts que les autres ? Possible. Cela montre en tout cas que les groupes ne disposent pas des infrastructures mises en place dans l'univers du 16/32 bits notamment. Ce tour d'horizon serait incomplet si nous ne citions pas la démo *The Demo*. Elle nécessite 128 ko mais ne fonctionne pas sur *CPC Plus*. Dommage, car à tous les points de vue, il s'agit certainement de la meilleure. Cela s'explique-t-il pas l'utilisation d'une quantité raisonnable de mémoire ? Il semble bien car, visiblement, les coders sont souvent limités par le nombre de ko et ne poussent pas leurs idées à fond. C'est du reste ce qui manque dans les démos sur *CPC* : techniquement c'est bien fait, net, carré, efficace. Mais côté diversité et originalité, c'est souvent léger, souvent trop léger, même par rapport au *C 64*.

A l'origine...

L'histoire des démos est en soit assez ancienne. En fait, tout le monde s'accorde pour dire que les démos constituent une suite logique des intros pirates, ce qui nous ramène à l'époque de l'*Apple II*, au début de la micro personnelle, aux alentours du début des années quatre-vingt. A l'époque, quelques pirates décident à peu près au même moment de signer leurs oeuvres. Lorsqu'il crackent un jeu, il le marquent d'un message, d'une page écran particulière voire d'un ou deux effets.
Viennent ensuite les compilations de jeux crackés. Les pirates inventent alors les introductions qui permettent de sélectionner un jeu parmi plusieurs. Au début, la sélection s'effectue en appuyant sur 1, 2 ou 3. L'ère de la sélection par les touches curseur ne tarde pas à apparaître. L'intro existe, il ne reste plus qu'à inventer la démo.
Son rôle principal est de démontrer les capacités des programmeurs. Le moyen : en mettre plein la vue. La première démo se perd dans le temps. Mais elle est certainement née sur *C 64* ou *Apple II*. Des machines comme les *Oric 1* ou *Atmos*, *Sinclair ZX 81* et autres y ont eu droit. Grosso modo, les premières démos sont l'œuvre de programmeurs faisant partie de groupes pirates confrontés à la mise en place d'un arsenal législatif visant à éradiquer leurs activités. Autrement dit, la démo devient un moyen de poursuivre ses activités tout en ayant une facade de légalité.
Qu'en est-il à l'heure actuelle ? Comme le précisent des personnes bien introduites dans le milieu des démos, il arrive que des programmeurs de démos se mettent au cracking. Mais, il est désormais rare que les démos soient signées par des groupes pirates. Cela tient à plusieurs facteurs, le premier étant le temps. Sur *Amiga* ou *ST*, par exemple, la réalisation d'une démo prend du temps, de plus en plus de temps, puisqu'il faut compter environ deux mois avant d'arriver à un résultat propre.
Autre raison : bien souvent les *demo makers* travaillent dans l'informatique. Untel est programmeur sur mini ordinateur, untel réalise des jeux pour telle ou telle société et n'a donc pas intérêt à voir ses œuvres piratées. Diable, il faut bien vivre non ?
Du reste, cela justifie dans une certaine mesure l'intérêt que peuvent représenter les démos en ce qui concerne les jeux sur micro. La démo devient une sorte de laboratoire qui permet le développement de routines ou de principes de programmation qui seront ensuite repris, pour le plaisir de tous, dans les jeux. Attention, nous ne disons pas que c'est la seule raison d'être des démos. En effet, les routines utilisées s'avèrent bien souvent tellement pointues qu'elle occupent un temps machine considérable. On n'a donc plus assez de temps pour faire autre chose, pour gérer des commandes (telles que le joystick), calculer des collisions et prendre en compte des déplacements de sprites...
En fait, cet aspect laboratoire des démos constitue la partie immergée de l'iceberg. Comme l'expliquent la plupart des coders : « *On fait des démos pour le fun et pour la gloire.* » C'est-à-dire pour démontrer son savoir-faire aux autres coders. Autrement dit, pour prouver qu'on est le meilleur et que les autres peuvent aller se rhabiller. D'où les références, très communes, à d'autres démos et les explications sur les apports techniques réalisés sur tel ou tel type d'éléments.

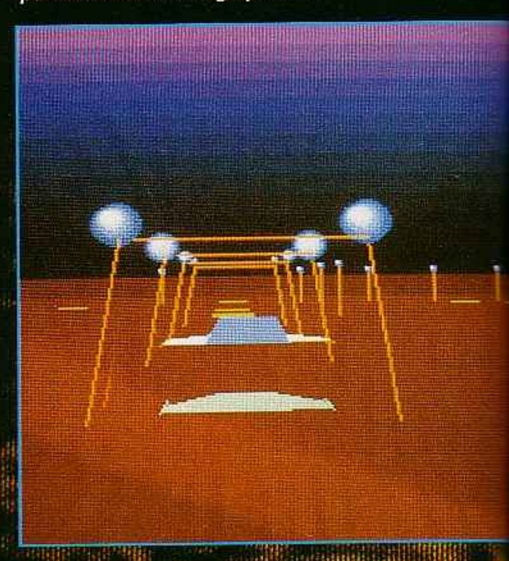
Démos : une affaire de groupe

A l'origine, la démo part d'un effet. Un programmeur, dans son coin, trouve une fonction particulière non stipulée dans les documentations techniques de la machine, ou un bogue, et l'exploite ! A partir de cet effet, la démo prendra corps, soit en ajoutant d'autres effets, en poussant la découverte jusqu'au bout, soit en démontrant directement ce que permet une routine exploitant cette fonction cachée. Voilà pourquoi il existe des démos courtes et de très longues.
Bien entendu, plus une machine est ancienne plus elle est connue et plus les chances de

COMMODORE 64

Les programmeurs se sont toujours passionnés pour cette machine déjà ancienne dont les performances étaient étonnantes à sa sortie. Cela justifie, dans une certaine mesure, que le *C 64* ait, en fait, véritablement popularisé le phénomène démo. Du reste, il a influencé les *demo makers* sur *Amiga* puisque nombre d'entre eux sont d'abord passés par cet ordinateur. Actuellement, le *C 64* dispose toujours d'un nombre impressionant de démos récentes. Toutefois, il semble bien que la source commence à se tarir. Pour certains, la machine n'en a pas pour plus d'un an.
Première précision : les meilleures démos sur *C 64* viennent d'Europe du Nord. Les meilleurs groupes sont Megastyle, Contex (Finlande), Crest (Norvège) ainsi que Fairlight (Allemagne) et Horizon (Finlande). Ces deux derniers s'intéressent désormais plus à l'*Amiga* tout comme le groupe Beyon Force. Grosso modo, disons que toutes les démos de ces groupes sont de bonne qualité, sinon excellentes. On peut leur faire confiance. Les groupes les plus pointus sont à l'heure actuelle Genesys Project et Nato. Côté production locale, notons l'existence de Baby Gang et de la célèbre Prise de tête démo.
Dans le même ordre d'idées, deux ex-membres du groupe Baby Gang ont créé leur propre démo. C'est la *Bad Dance* de Naf (un musicien bien connu) et Wolf. Enfin, pour la petite histoire, retenons aussi deux noms : Rob Hubbard et Jeroe'n Tel, les musiciens les plus connus sur *C 64*. Ils sont tous les deux passés dans l'univers *Amiga* et se paient même le luxe de vendre certaines de leur œuvres à des éditeurs. Ainsi, Rob Hubbard est l'auteur de la musique de *Populous* et aurait un contrat en or avec Electronic Arts. Pour sa part, Jeroe'n Tel fait partie d'une structure (Maniac of noise) qui commercialise des musiques auprès de sociétés d'édition. Signalons aussi l'existence du groupe 200cc qui s'est lui aussi spécialisé dans la musique. Un bon moyen de concilier passion et raison.

Un voyage sur Mars vous tente ? Essayez Trip To Mars de Tom Soft, alias Thomas Lanpsburg. Une bonne technique 3D, mais cela manque un peu de recherche en graphisme.



La démo Level 16 sur ST intègre une séquence bien connue de la Union Demo : l'un des tout premiers fullscreens sur l'Atari.



La Cooper Master sur Amiga est bien dans l'esprit tape à l'œil. Elle a été réalisée pour célébrer l'association Dragons-Angels.

En haut, la démo Break Point (ST). On la retrouve dans la Cuddly démo. Célèbre car beaucoup copiée. A gauche, rencontre avec Pugg in Space sur Amiga. C'est une histoire d'extra-terrestre aux Etats-Unis. Une création qui allie humour et bonne animation.

trouver une fonction cachée sont réduites. Il faut donc explorer d'autres voies. Cette tendance apparaît de plus en plus, sur *Amiga* par exemple. Il est, comme en matière de jeu, de plus en plus difficile, pour une seule personne, de réaliser une démo de qualité. Certains s'accrochent et y parviennent mais c'est véritablement l'exception. Désormais, la réalisation d'une démo est l'affaire d'un groupe. Trois personnages sont essentiels : le graphiste, le coder et le musicien. Evidemment, un groupe peut comporter plusieurs graphistes, musiciens ou coders, peu importe.

Le rôle du graphiste est fondamental. C'est lui qui donne à la démonstration son allure. Effets visuels, ambiance par un choix des couleurs, style des graphismes, des caractères et autres relèvent de ses compétences. Il ne travaille pas tout seul : les autres ont aussi leur mot à dire. Mais son rôle tend à prendre de l'importance.

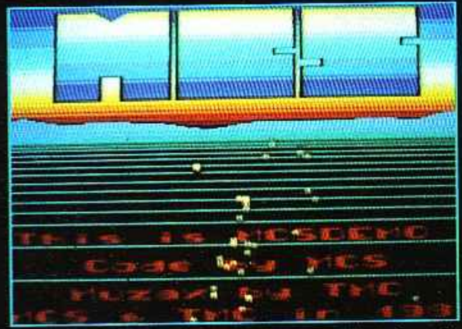
C'est aussi le cas du musicien qui participe à la définition d'une atmosphère générale, en utilisant tel ou tel style de musique ou de bruitages. Cependant, comme le confessent certains, la musique est souvent le parent pauvre. Cela change petit à petit car la démo de feu d'artifice technique devient véritable show. Le rôle du Coder est donc de plus en plus technique, puisqu'il doit au mieux intégrer les désidératas de tous dans un ensemble cohérent avec si possible quelques performances inusités.

Pour parvenir à un résultat satisfaisant, mieux vaut bien connaître sa machine. Cela explique que les groupes ne travaillent que sur un type de machine. Ils ne se privent pas cependant pour jeter un œil sur ce qui se fait dans d'autres univers, histoire de raviver un peu la guerre *ST* contre *Amiga*, par exemple. D'autre part, signalons un fait curieux. La majorité des démos vient d'Europe. Les produits en provenance des Etats-Unis, quelle que soit la machine, sont extrêmement rares. Il est vrai que le nombre de *ST* ou d'*Amiga* y est fort restreint, mais tout de même... Pour mémoire, les meilleurs groupes viennent généralement des pays nordiques. Allemagne, Suède, Grande-Bretagne sont en pointe. La France, elle, se défend comme elle peut, ce qui n'est d'ailleurs pas si mal. En effet, les *ST* et *Amiga* sont moins répandus chez nous que dans ces trois autres pays. Et, en ma-

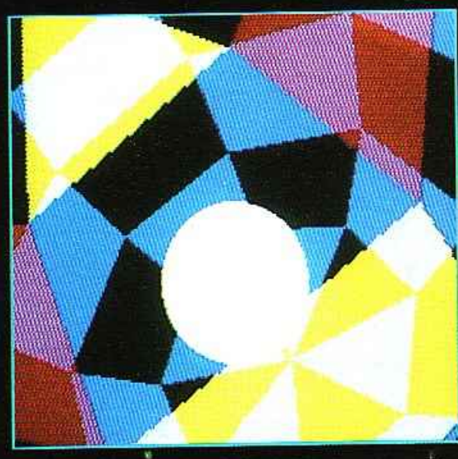
tière de démo comme de jeu, un temps de retard compte beaucoup pour la connaissance d'une machine et, donc, pour la mise au point de routines l'exploitant au mieux.

Les démos demain

La démo tend à se transformer en un véritable show mettant en avant les capacités techniques d'une équipe. Cependant, qui dit show dit aussi présentation. Une bonne démo se doit, de plus en plus, de marier adroitement performances, humour, présentation et diversité. En effet, sur une machine comme l'*Amiga*, par exemple, certains éléments comme le *fullscreen*, les scrollings parallax ou encore le recours à des sons soundtrackés constituent en fait des constantes. Dans ce cadre, se distinguer des autres n'est pas évident. Seule solution, la créativité et l'homogénéité. Sur *Amiga,* cela est du reste en passe de se généraliser. Le ST a, sur ce point, un temps de retard. Côté 8 bits, le problème est autre : la capacité limitée de stockage restreint les ambitions des créateurs.
Mais, de toutes les manières, il est clair que le mouvement engagé sur l'*Amiga* inspire les autres. La démo, de vitrine technique, devient – pour certaines en tout cas – un véritable clip. Une sorte d'émission télé que l'on regarde pour le plaisir... Mais, se posera à terme le problème de machine comme les *CDTV* ou *CDI*. Comment, en effet, réaliser des démos sur des ordinateurs dont le média de stockage (le CD) n'est pas copiable et où le mastering coûte plusieurs milliers de francs ? Les groupes ont du mouron à ce faire de ce côté-là ! Mais, nous n'y sommes pas encore. Nous vous invitons donc à participer à un voyage pendant lequel les machines les plus familières se voient



Le groupe NCS propose une démo bien dans le style Amstrad PC. Très peu de dialogue et des écrans rapides et simples. On y prend goût.


La Mega Tridi Demo sur Atari ST. Une démo très remarquée dans le monde ST grâce à une animation parfaite en 3D. Des objets se métamorphosent, rebondissent, des effets avec mélange de 2D et 3D. Le tout est irréprochable. On est en droit de se demander ce qu'aurait donné l'European Demo sans elle...



Un sprite en forme de petit bonhomme que l'on dirige avec une manette et des portes qui cachent diverses séquences : c'est le principe de base du main menu de l'Union Demo. Il a été l'un des premiers du genre et s'est vu copié souvent. Cela montre en tout cas qu'une bonne idée fait souvent école même si cela se paie par une nette uniformité.





Jolie cette petite démo ? Oh que oui ! Le groupe Fairlight nous offre un effet superbe avec des objets 3D sur un fond qui est lui aussi en 3D. En tout cas, elle est vraiment dans l'esprit Amiga avec un logo et un scroll text dans la partie basse de l'écran. Classique, mais efficace.

Assez peu connue, la démo Metal Hangover, sur Amiga, propose une présentation qui s'inspire du style Gore. Elle est différente, mais n'apporte pas grand-chose par rapport à nombre de ses consœurs. C'est l'intention qui compte...



Les démos sur le déjà bien vieux mais excellent Commodore 64 sont parmi les plus anciennes. Elles sont aussi les plus connues, les plus copiées. Mais on observe un mouvement de déplacement des groupes C64 vers l'Amiga. Cela explique la qualité des démos Amiga. En effet, les coders de ces groupes ont une longue expérience et mettent en application tout leur savoir-faire sur le 16/32 bits de Commodore.



Les images utilisées pour illustrer le présent dossier sont le résultat du travail acharné de Tobias Richter. Elles ont toutes été calculées puis retouchées à l'aide d'un programme de DAO.

ATARI ST

Dès sa sortie, l'*Atari ST* a recueilli les suffrages de programmeurs venus de l'univers Apple. Découragés par le prix du *Mac*, ils ont ainsi permis au *ST* de s'imposer rapidement dans l'univers des bidouilles et de la programmation. Résultat, il a disposé très tôt de démos de qualité.

A priori, l'un des plus ancienne se nomme *XXX International Démo*. Sortie en juillet 1988, elle est l'œuvre de Pix et Axel. Ce n'est certes pas un top, mais cela permet de prendre du recul. Que de progrès réalisés depuis !

Toujours dans le même esprit, signalons une des premières megadémos, la *Union démo*, réalisée à l'instigation de Union, un regroupement de... groupes ! Elle propose des démos créées par des groupes tels que Replicants, TNT, TCB, Tex, Level 16 et Delta Force. Au programme, le premier *fullscreen* sur *Atari* et le premier *main menu* avec sélection à l'aide d'un personnage. Elle reste toujours aussi actuelle et a influencé nombre de megadémos venues par la suite comme, par exemple, la *Cuddly* de TCB ainsi que la *Mind bomb*, démo de The Lost Boys.

Plus récemment, signalons la venue de la Yo démo qui est une mégadémo présentée comme Giga par TBC. Las, c'est vraiment l'exemple de ce qu'il ne faut pas faire, avec graphismes pris dans des jeux, *main menu* peu agréable sous forme de jeu rappelant *Xenon 2*. Non, c'est plutôt du côté de l'*European Demo* qu'il faut chercher la qualité. Très récente, cette mégadémo des Overlanders est la première à offrir un *main menu* en *fullscreen*.

Certes, l'ensemble manque un peu d'originalité mais, techniquement, c'est parfait. Signalons qu'elle intègre une reset démo impressionante ainsi que la *Tridi Démo*. Ces deux parties ont été réalisées par M Coder, Ziggy Stardust et Algernon.

Toujours côté megadémo, nous pouvons encore citer *The Overdrive Demo* de Phalanx qui, avec un *main menu* directement inspiré de Cybernoïd, tranche un peu. Cette création est certes techniquement intéressante mais manque un tantinet d'originalité. C'est également le cas de la démo *Life a bitch*, voire de la mégadémo *Decade* réalisée en Grande-Bretagne par Inner Circle's. Cette dernière intègre notamment un écran Quartet, réalisé par Electronic Image, et se distingue par une musique de très bonne facture. Citons tout de même quelques exemples de démos parfaitement réalisées et qui valent le détour. Commencons par la *Syntax Terror*, une megadémo de Delta Force, une des plus récentes et globalement agréable à l'œil. Lancée en décembre 1990, elle offre un système de menus inspiré de ceux que l'on trouve sur *Amiga*, et intègre deux jeux de qualité. Citons aussi l'*Overscan Demo*, réalisée au Portugal par Paulo Simoes et Carlos Dias.

Notons enfin qu'à l'image de ce qui se passe sur *Commodore 64*, il existe aussi dans l'univers *ST* des musiciens véritablement reconnus. Le plus célèbre est Mad Max. Enfin, relevons que la prochaine démo de Phalion promet. Organisée par Next, cette mégadémo intégrera un *main menu* directement inspiré de *Shadow of the Beast* ou de *Dungeon Master* et que cette interface sera choisie en fonction de la capacité de la machine que l'on possède.

Tout cela sera-t-il suffisant pour donner aux démos sur *Atari* cette agréable pointe d'originalité qui leur fait généralement défaut ? A voir...

AMIGA

On le sait, nombre de groupes sur *Amiga* ont un certain passé sur *Commodore 64*. Cela explique qu'au début les démos des deux machines aient eu bien des points communs. Mais, à l'heure actuelle, les choses commencent à changer. Les créations sur *Amiga*, tout du moins pour les meilleures, font de plus en plus appel à une conception proche du clip et cela renouvelle le genre, surtout en regard de ce qui se fait sur les autres machines, notamment sur l'*Atari ST*.
Pour illustrer ce propos, citons des démos telles les *Budbrain 1* et *2* du groupe Budbrain. De même, ne passons pas sous silence la démo *Puggs in Space* du groupe britannique Dionysus. Il s'agit d'un véritable dessin animé que l'on regarde pour son plus grand plaisir. Citons aussi, dans la même veine, les œuvres de Tobias Richter. Ce dernier réalise des shows en créant des dessins par calcul en s'inspirant de thèmes de science-fiction connus de tous. Techniquement, ce n'est qu'un diaporama, mais le résultat est impressionnant. Pour sa part, le groupe Tomsoft, qui n'est constitué que de Thomas Landsburg, propose un *Trip to Mars* esthétiquement contestable mais démontrant une parfaite maîtrise des effets 3D. La 3D est d'ailleurs un thème très à la mode sur *Amiga*, comme le montre *Mental Engover* du groupe Scoopex, considéré par beaucoup comme l'un des meilleurs. Slayer, le coder, Reward, le graphiste et Uncle Tom, le musicien, ont ainsi dû travailler pendant bien des heures avant de pouvoir proposer autant d'effets en 3D différents et ont réalisé nombre de premières en ce domaine.
En France, on trouve assez peu de démos valant véritablement la peine face aux poids lourds venus d'Europe du Nord. Citons tout de même *Copper Master* du groupe Angels, avec Corsair en tant que coder, Mr. Vidéo pour les graphismes et Moby pour le son. Bien entendu, cette liste n'est pas restrictive mais offre une bonne base pour se faire une idée de l'univers des démos sur *Amiga*. On pourra la compléter en s'intéressant aux travaux des groupes Red Sector, Rebels, Dragons, Phenomenia, Kefrens, Beyon Force (déjà évoqué à propos du *Commodore 64*, tout comme Horizon, du reste) et Dexion. Enfin, signalons un scoop spécial *Tilt*. Il existe à l'heure actuelle une démo sur le feuilleton *Le Prisonnier* en passe d'être finalisée. Il s'agit d'une œuvre genre clip à base d'images digitalisées résumant l'univers du héros de la série britannique. Le résultat décevra peut-être certains mais, pour un coup d'essai, l'ensemble est assez convaincant, surtout pour les fanatiques de ces récits.
Tout ce que nous venons de dire montre, en tout cas, une chose : le nombre de groupes véritablement actifs et de niveau est plus important sur *Amiga* que sur *Atari ST*. Certes, le *ST* est moins diffusé que la machine de Commodore, mais cela n'explique pas tout.
En fait, un certain nombre d'effets sont simples à réaliser, sur *Amiga*, comme le *fullscreen* ou encore une bande sonore de grande qualité. Ainsi, il n'est pas nécessaire de véritablement « pousser » la machine à fond pour obtenir des résultats convaincants. C'est d'ailleurs pour cette raison que le phénomène démo, voire même « démo clip », se généralise sur *Amiga*, alors qu'il semble se faire attendre sur *Atari* où les groupes se cantonnent trop souvent dans la mégadémo.

transfigurées par des magiciens de la programmation. A tel point que souvent on se demande comment… Si vous désirez franchir le pas et réaliser votre propre démo, sachez que trois logiciels de base sont nécessaires. Le premier est un programme de dessin. Il permet de créer les graphismes, les polices de caractères, les logos, etc. Sur *Amiga*, *Deluxe Paint III* se taille la part du lion. Sur *ST*, le plus couramment utilisé est *Degas Elite*, mais *Deluxe Paint* commence à faire son trou. Sur 8 bits, le choix est plus vaste.
Le second est un éditeur musical. *Soundtracker* sur 16 bits, éditeur plus classique sur 8 bits sont de rigueur. Mais, attention aux formats des sons qui doivent être facilement utilisables. Enfin, l'élément essentiel est l'assembleur. Dans une démo, les capacités de la machine sont tellement poussées que le temps machine compte énormément. Il faut pouvoir faire du code rapide, l'optimiser et donc le programmer en assembleur. Certaines routines peuvent, certes, être écrites en langage évolué puis compilées par la suite mais cela reste marginal. Sur *Amiga*, le plus utilisé est le *K'Seka* et, sur *ST*, le *Devpc* réunit tous les suffrages. Sur 8 bits : mystère. Les programmeurs utilisent des assembleurs en fonction de leur goût. Enfin, deux éléments fondamentaux restent à réunir pour pouvoir réaliser une bonne démo. Le premier est l'imagination, le second la compétence et une parfaite connaissance de sa machine. Avis aux amateurs et à vos claviers !

Mathieu Brisou et François Julienne



Réalisée par le groupe Megastyle INC, cette démo sur C 64 est bien au goût du jour. L'inspiration est en effet globalement très bande dessinée voire même dessin animé. Le scrolling sur moitié d'écran est de qualité.





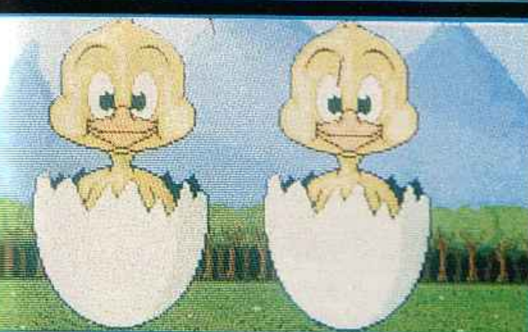
A droite, la démo Mind Bomb (ST) propose une araignée en vector ball 3D. Réalisée d'abord sur Amiga puis adaptée sur Atari, cette démo reste impressionnante. Dommage que ce soit de la copie pure et simple.



A gauche, un scroll multidirectionnel fluide et l'utilisation de tout l'écran ? Non, ce n'est pas sur Amiga mais sur C64 ! Mais, ne rêvons pas. On est bel et bien arrivé à la perfection sur cette machine et il est vraisemblable qu'il grille ses dernières cartouches. Mais de belle manière.

Dernier-né sur Atari ST, ce soundtracker nommé Audio Sculpture est de belle qualité. Il utilise en plus les capacités des STE. Notez qu'il a été développé par des coders de démo. Future référence ?



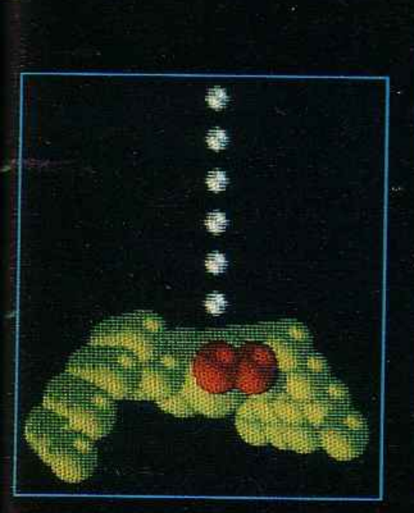




C'est évident, les utilitaires sont le nerf de la guerre en matière en démos. D'où certaines bidouilles, comme ce logiciel pour Atari non commercialisé. Il s'agit, en effet, de Neochrome, programme bien connu, modifié par le groupe Delta Force pour répondre à ses besoins. Le côté legal des choses passe donc ici légèrement à l'as ce qui est malgré tout suffisamment rare pour être relevé...

La démo Budbrain sur Amiga se présente sous la forme d'une sorte de clip, avec diverses phases entrecoupées, parfois, d'une histoire à suivre. L'ensemble est très convaincant. Relevons toutefois qu'un des plus beaux moments est constitué par la venue de ces trois petits canards. Après être sortis de leur œuf, ils se mettent en effet à rapper. L'effet est surprenant et en amusera plus d'un. Preuve, une fois de plus, que le mouvement engagé sur Amiga se précise et donne des résultats intéressants qui, certainement, ne manqueront pas d'influencer les autres.





Cette démo sur CPC est graphiquement intéressante mais tirée d'un jeu bien connu sur Amstrad. En resume, appuyez sur une touche pour qu'elle enlève le haut ! Que penser de ce grand moment ? Que les possesseurs d'Amstrad ne pensent qu'aux demos ? Bien sûr !

LEXIQUE

BIP BIP : musique sans digitalisation (sur ST et CPC). Sur Amiga et Commodore 64, ce terme n'est pas employé. Sur Amiga on dira plutôt « Music no soundtrack », un paradoxe !

BLITTER : coprocesseur accélérant les déplacements de blocs mémoire.

BOBS : objets graphiques (lutins, boules). Les bobs sont gérés par le soft.

CHART : type bien précis de démo, qui récompense ou informe sur les meilleurs démos, groupes, coders, etc.

CODER : synonyme de programmeur.

FRACTALE : fonction mathématique permettant d'avoir un rendu naturel pour un décor (montagnes, lac, ciel...).

FULLSCREEN : voir OVERSCAN.

GFX : synonyme de graphiste.

HARD SCROLL : scroll entièrement géré par l'ordinateur (généralement indépendant du reste du programme).

INTRO : les intros, contrairement aux démos, sont placées en début de jeux déplombés.

LAMER : personne de très faible niveau, qu'il soit programmeur, graphiste, ou musicien. Ce terme est apparu pour la première fois sur Commodore 64 (You'r lame !)

LOGO : symbole d'un groupe, selon le même principe que les sociétés. Regardez la couverture de Tilt, en haut, c'est notre logo.

MAIN MENU : séquence dans une mégadémo permettant de sélectionner une démo. Les main menus vont du simple scroll text à un jeu.

MAPPING : texture appliquée sur un objet pour accentuer le réalisme (effet métallique, de bois, de briques, etc.).

MASQUE : il permet de poser un sprite sur un décor sans détérioration. Le masque a la même forme que l'objet à afficher mais en une seule couleur (la dernière couleur d'une palette).

MASTERING : opération consistant à fabriquer un original unique qui sera ensuite utilisé pour la duplication d'un programme.

MEGADEMO : plusieurs démos de différents groupes sur le même disque. Apparues vers 1988 sur Commodore 64 puis sur Atari ST et Amiga. Les méga-démos sont la preuve d'une bonne entente et organisation des groupes de démos (à quand les gigadémos ?).

OVERSCAN : l'écran recouvre entièrement la surface du moniteur (plus de bord sur les côtés).

PLASMA : technique pour afficher un maximum de couleurs avec des effets assez psychédéliques (dérivé du Raster).

RASTER : changement rapide de la couleur du fond de l'écran afin de former des rouleaux de couleurs.

RAY-TRACE : fonction mathématique permettant de calculer les sources de lumière et de réflexion sur les objets.

RESET DEMO : démo dont la mise en route est conditionnée par la touche reset.

SCROLL : déroulement vers le haut, le bas, la droite ou la gauche d'un écran ou d'un bloc graphique (on en rencontre dans certains jeux de tir).

SCROLL MULTIDIRECTIONNEL : déroulement d'un texte ou d'un écran dans toutes les directions.

SCROLL PARALLAX : déroulement d'un texte avec un arrière-plan graphique défilant indépendamment.

SCROLL TEXT : déroulement d'un texte vers le haut, le bas, la droite ou la gauche (les lettres peuvent être des sprites ou des blocs mémoire). Les scrolls de ce type sont assez anciens.

SCROLL 3D : déroulement d'un texte venant généralement du fond de l'écran, celui-ci est constitué d'objets 3D représentant des lettres.

SINUS SCROLL : déformation d'un défilement de texte avec un calcul sinusoïdal.

SOUNDTRACK : utilitaire de musique employant des instruments préalablement digitalisés. Les notes sont rendues en changeant les fréquences.

SPRITES : objets graphiques (lutins, boules). Contrairement au bobs sur Amiga et C64, ces objets sont gérés par le hard.

SYNC SCROLL : méthode de scroll ultra-rapide sur ST. Cette manière de faire des scrolls a été inventée par des créateurs de démos, vendue dernièrement et utilisée dans certains jeux.

3D FILL : objets en représentation 3D (X, Y, Z). Les facettes sont pleines et monochromes.

3D PENCILS : objets en représentation 3D (X, Y, Z) avec, comme remplissage des facettes, des motifs graphiques.

3D PRECALCULÉE : avant d'afficher et d'animer l'objet, le programmeur calcule les différentes positions et déformations de l'objet.

3D SPRITES : terme assez vague pour décrire tout objet graphique qui subit une déformation pour une représentation 3D.

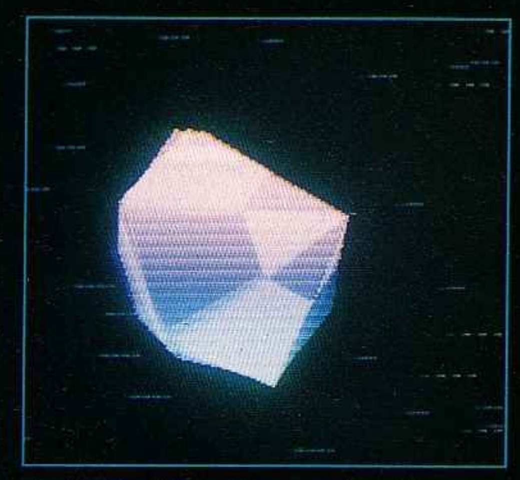
3D VECTOR BALLS : objet 3D qui est représenté par des bobs (sprites) et non pas des tracés de lignes (fils de fer ou facettes pleines).

Un écran de présentation c'est pas si mal. Sur Atari ST, on se trouve ici en présence d'un bel effet de profondeur en fullscreen avec le logo qui monte et descend. Relevons un choix de teintes chaudes, qui rendent très bien et la présence de plus de seize couleurs simultanément à l'écran. Sur ST, pas sur STE.





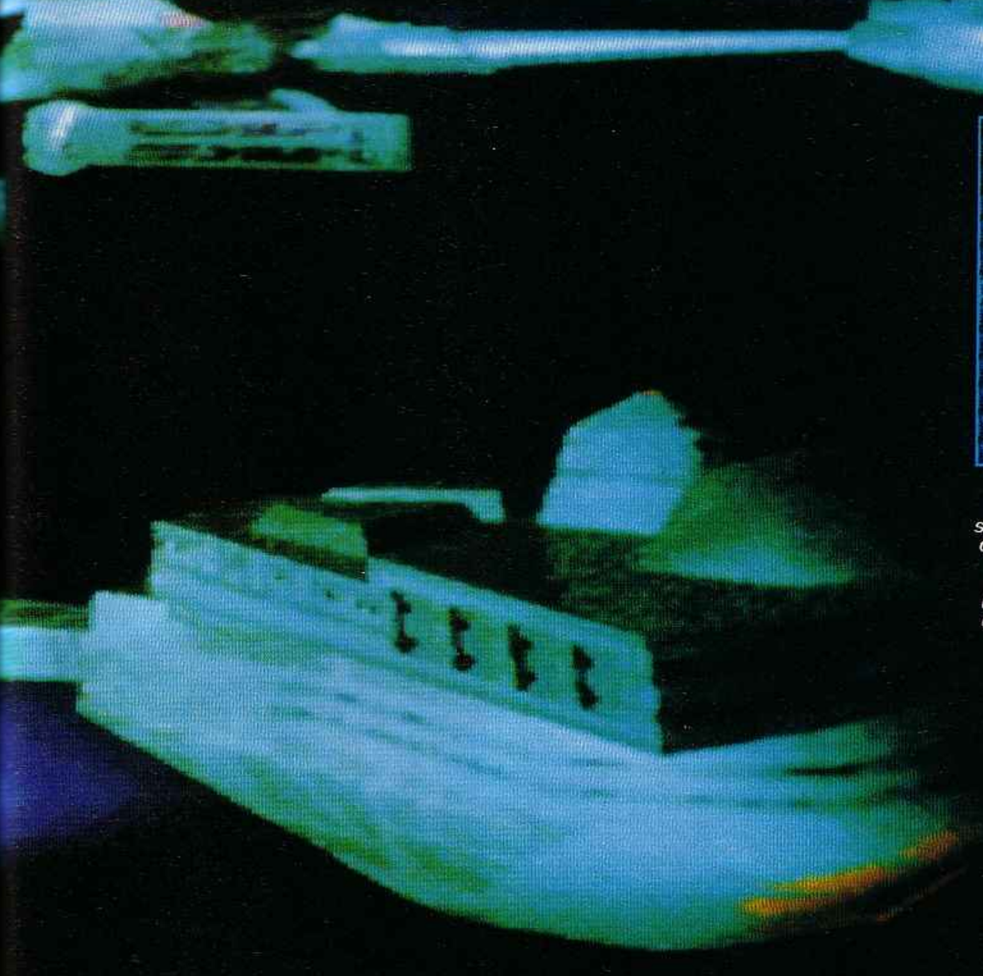
Voici la future démo Phaleon sur Atari ST. Sur cette photo, le main menu inspiré d'un certain jeu... Techniquement, c'est bien fait. Espérons que le reste sera un peu plus original...



La Scoopex Demo est une superbe création sur Amiga. Autrement dit, une de celle qu'il ne faut pas manquer. Du reste, elles est à l'origine de bien des idées reprises par d'autres groupes. C'est notamment elle qui a mis en avant le concept de 3D sur Amiga avec le succès que l'on connait. Achevée dès sa venue, elle reste toujours d'actualité malgré les efforts de nombreux coders, tout du moins pour l'égaler, sinon la dépasser. Un bien bel exemple et une leçon de programmation !



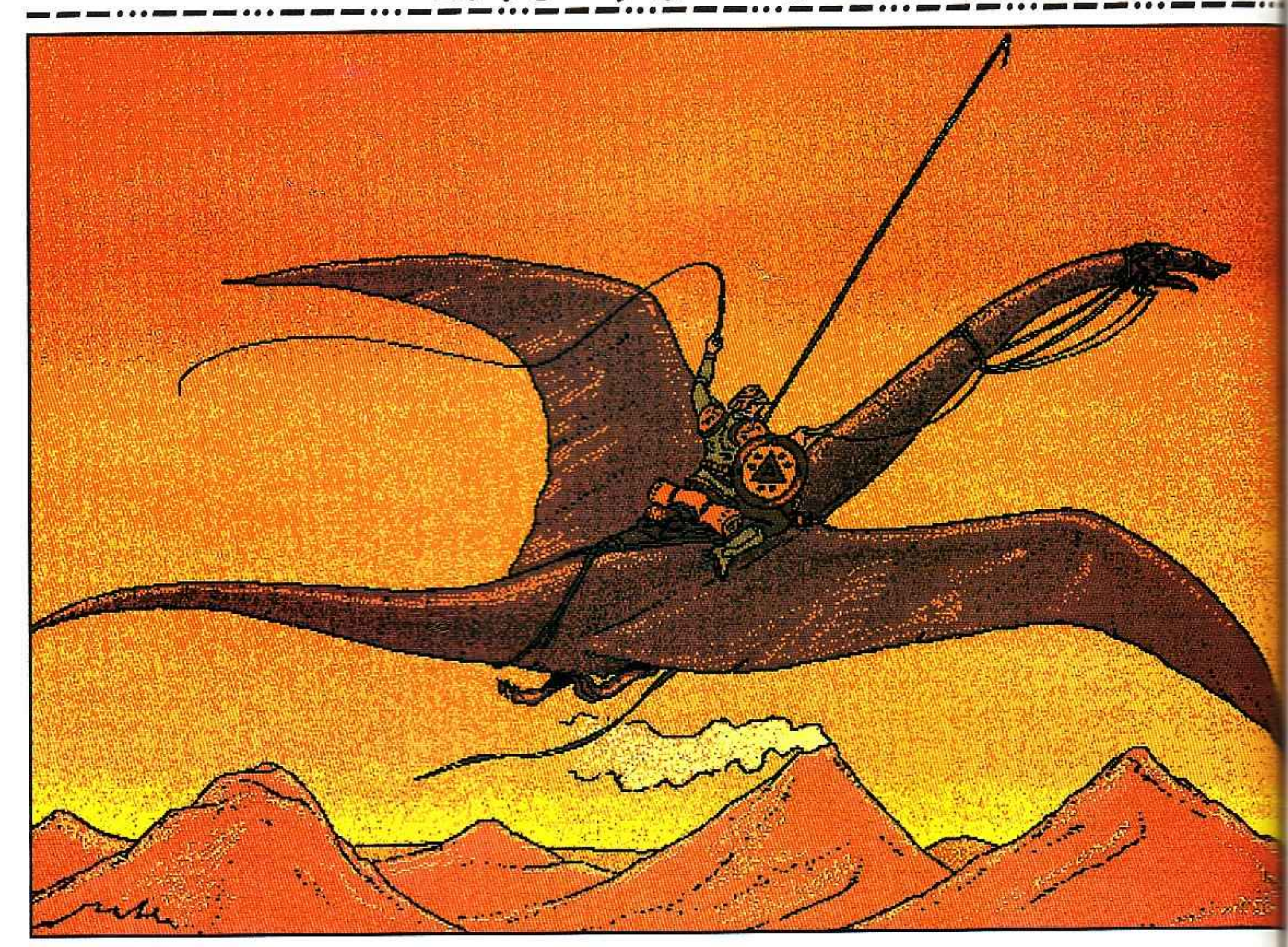
Voici un exemple de la technique du plasma. Il s'agit ici d'un effet particulièrement réussi, programmé sur Atari. Pour la petite histoire, rappelons que cette technique est d'abord apparue sur C 64 et ensuite sur Amiga. Les coders sur ST se sont évertués ensuite à faire de même sur leur machine préférée. Avec, on le voit, un certain succès... Dommage que vous ne le voyiez pas bouger. C'est superbe !





Pour conclure ce dossier nous vous offrons une dernière image de C64. Celle-ci illustre, à notre sens, de manière parfaite l'importance du choix des couleurs. L'ambiance est ici très mystérieuse et en rapport avec le contenu du dessin. Evidemment, trouver une telle adéquation est plus facile avec une large palette comme sur ST ou Amiga. Raison de plus donc pour souligner le talent du graphiste auteur de ce dessin.





Wizardry VI : Bane of the Cosmic Forge

☆

AMIGA

La série des Wizardry a beaucoup fait pour populariser le jeu de rôle. Ce sixième volet met en scène des personnages bizarres dotés de pouvoirs spéciaux. Le jeu, même amélioré, n'a rien de spécial comparé à Ultima VI *ou* Chaos Strikes Back*.*

Sir-Tech. Programmation : D.W. Bradley, G. Speegle ; graphisme : C. Appel, R. Dolnick, S. Snelling, P. McCall ; bruitages : J. Noyle, D. Triggerson, S. Miller.

La série des *Wizardry*, tout comme celle des *Ultima*, a initié un grand nombre de joueurs aux jeux de rôle. Le premier volet, sorti initialement sur l'antique *Apple II*, date maintenant de près de dix ans ! Aussi, c'est avec un intérêt certain que nous avons entrepris de tester ce dernier volet : *Bane of the Cosmic Forge*. Comme toujours, vous incarnez une équipe de six aventuriers, seul rempart contre le mal qui menace. La création de votre équipe a subi de nombreuses améliorations par rapport aux volets précédents. Tout d'abord, à côté des espèces habituelles (humains, elfes, nains, gnomes, hobbits), on en découvre de nouvelles : fées, hommes-lézards, ainsi que trois autres vraiment très singulières. Ces créatures sont souvent dotées de pouvoirs spéciaux qui peuvent se révéler très utiles au cours de votre longue quête. On retrouve cette même richesse au niveau des classes disponibles. Les classiques guerrier, magicien, prêtre, voleur et ranger sont toujours au rendez-vous, mais on découvre aussi les alchimistes ou les *psionics* (êtres doués de pouvoirs psychiques). Les classes accessibles dépendent beaucoup de l'espèce choisie et vous devrez donc faire votre sélection en conséquence.

D'autres éléments interviennent aussi lors de cette phase de création. Ainsi, il vous faudra vous entraîner pour les différentes armes avec lesquelles vous combattrez (en ventilant tout simplement les points de bonus disponibles) et décider de vos capacités dans des domaines très divers : pistage, persuasion, connaissance de la mythologie, de l'écriture, objets magiques, etc. Enfin les lanceurs de sorts devront établir leur liste à partir de leur livre de magie. Comme vous pouvez le constater, cette phase a subi de profonds remaniements et autorise la création de personnages beaucoup plus complets.

Une fois dans le donjon, il est capital d'équiper au plus vite vos aventuriers pour ne pas leur faire perdre un temps précieux en plein combat. La représentation graphique s'est, elle aussi, sérieusement améliorée. On dispose désormais d'une vue 3D de bonne

taille des couloirs et salles. Toutefois, ces graphismes souffrent d'une légère imprécision et il n'est pas toujours facile de distinguer de loin la présence d'un couloir latéral.
Le jeu se déroule bien évidemment à la souris. L'ergonomie des déplacements est très correcte, un système de *switchs* permettant de basculer entre le mode Rotation et le mode Déplacement. En revanche, il est regrettable que les options complémentaires ne soient pas directement affichées.
Wizardry VI est beaucoup moins linéaire que les autres volets. Vous pourrez ainsi explorer à loisir



Vérifiez qu'il n'y a pas de piège !



Les monstres sont toujours animés et fort bien dessinés.



Préparez-vous au pire !



La fontaine, utile pour se rafraîchir.

toute une série de niveaux. Mais attention, le labyrinthe est particulièrement complexe et, à moins de disposer d'une mémoire d'éléphant et d'un sens de l'orientation peu commun, vous risquez fort de vous perdre si vous ne cartographiez pas soigneusement. Bien évidemment, vous n'allez pas tarder à faire votre première rencontre avec des monstres. Ceux-ci sont joliment dessinés, animés et complétés de bruitages digitalisés.
Les options de combat sont d'une grande richesse, ce qui est capital dans un jeu de rôle. Le jeu ne se déroulant pas en temps réel,vous aurez donc tout le temps de faire votre sélection. Ainsi, vous pourrez attaquer de différentes manières le groupe d'ennemis de votre choix, parer de multiples façons, utiliser un objet en votre possession, changer votre placement au sein de l'équipe, lancer un sort ou recourir à l'un des talents spéciaux de certaines classes ou races (se cacher dans l'ombre pour les voleurs, ou cracher de l'acide pour les Draconians, par exemple). Si vous décidez de fuir, il faut savoir que la réussite n'est pas acquise systématiquement et dépend en fait de la situation et du lieu.
La magie est gérée de manière intelligente. Vous disposez d'un capital de points magiques qui va s'amenuiser en fonction des sorts que vous lancerez. Mais, de plus, chaque sort appris ne peut être lancé qu'une seule fois, ce qui complique les choses. Pour récupérer vos points de magie, il vous faudra trouver un endroit tranquille pour vous reposer. Ce point est important, car vous pouvez fort bien être surpris en plein sommeil et l'aventurier de garde risque alors de passer un mauvais moment, le temps que ses compagnons ne s'éveillent. Les sorts couvrent les principaux domaines de l'attaque et de la défense, et sont répartis en six types (feu, eau, air, terre, mental et magie), la disponibilité d'un type dépendant de l'appartenance du lanceur de sorts.
Wizardry VI ne se limite pas heureusement à une succession d'explorations et de combats (bien que la multiplicité des créatures au début de l'aventure soit un peu contraignante, d'autant que les combats sont assez longs). Vous devrez récupérer des clés pour ouvrir certaines portes et trouver la réponse à des énigmes, posées par les habitants de ce sombre donjon. Pour cela, il est impératif de fouiller soigneusement les lieux qui sont décrits avec précision. L'ouverture des portes fermées à clé fait appel à un facteur chance pour les crocheter ou les éclater d'un coup d'épaule.
Que penser de ce sixième volet ? De gros progrès ont été accomplis au niveau de la richesse des personnages, de l'intérêt de la quête et de la représentation des monstres. Toutefois, le programme me semble un peu en retrait par rapport à un *Ultima VI*, *Chaos Strikes Back* ou *Captive*. *Wizardry VI* n'en demeure pas moins un bon jeu de rôle et je suis persuadé que les habitués de la série se passionneront de longues heures pour ce sixième volet.

Jacques Harbonn



L'édition des aventuriers.



Tuez le rat et prenez l'escalier.

Type : jeu de rôle
Intérêt : 15
Graphisme : ★ ★ ★ ★
Animation : ★ ★ ★ ★
Bruitages : ★ ★ ★ ★
Prix : C

The Dark Heart of Uukrul



PC TOUS ECRANS

Un jeu qui ne paie pas de mine, aux graphismes austères, on pourrait penser que Uukrul *est raté. Que nenni ! Des énigmes ardues, des combats bien gérés et des montées de niveau originales en font un jeu de rôle fantastico-médiéval passionnant pour peu que vous parliez bien la langue de Shakespeare...*

Broderbund. Développé par Ian Boswell et Martin Buis ; programmation : Jean-François Pirus et Mark Butler ; graphisme : Leila Bronstein, Maureen Gilhooly et Mark Schlichting.

Eriosthé est tombée. Cette ville que tous croyaient imprenable a succombé à l'attaque d'un des Anciens, sensés la protéger. Uukrul, corrompu par l'argent et la puissance, a maîtrisé ses pairs, et détruit toute résistance dans l'est du pays. Il menace maintenant l'ouest. Un groupe de mages et de guerriers a déjà été envoyé pour le contrer, mais l'on n'a aucune nouvelle d'eux. La puissance d'Uukrul est trop grande pour pouvoir l'attaquer de front, le Conseil de l'Ouest a donc décidé d'envoyer un petit groupe d'aventuriers peu expérimentés avec comme but de se former sur place et de libérer Eriosthé.
Ce petit groupe, c'est vous. Composé d'un guerrier, d'un paladin, d'un mage et d'un prêtre, il va devoir traverser toute la ville pour atteindre Uukrul et le renverser. Vous voici donc dans la ville d'Eriosthé. Vos héros sont jeunes, et donc inefficaces, et il est nécessaire de trouver rapidement un des refuges magiquement protégés, disséminés dans le donjon. Il faudra ensuite trouver les marchands (ils sont tous regroupés), les temples et la guilde des magiciens.

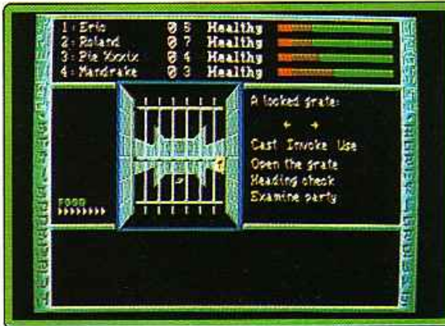


Repos et montée de niveaux dans les sanctuaires.

Uukrul est un jeu de rôle assez étonnant. Tenant à la fois de *Bard's Tale*, pour la représentation des déplacements, et d'*Ultima* (*IV* et *V*), pour ses combats et la génération des personnages, il offre un univers de jeu vraiment gigantesque.
Les graphismes sont assez moyens (le VGA est nettement sous-utilisé), mais ils ont l'avantage d'être lisibles dans toutes les configurations : on peut parfaitement jouer en CGA ou en Hercules ! De même, la vitesse du jeu permet de l'utiliser correctement, même sur un *PC* de base, ce qui est rare avec les programmes actuels.
Les astuces sont nombreuses et très variées (et parfois très difficiles !). Au début, c'est simple : un faux mur par là, un code par ici, et le tour est joué. Par la suite, cela se gâte. Entre les puzzles à plusieurs niveaux, les téléporteurs, les clefs et les codes, les énigmes deviennent rapidement diaboliques.
Tout l'art des concepteurs de ce programme est d'avoir su enrober ces énigmes d'un scénario complexe et bien ficelé : le but du jeu n'est pas seulement, comme c'est trop souvent le cas, de résoudre les puzzles et de gagner des points d'expérience. Vous devez sauver Mara, le leader du premier groupe, et récupérer les cœurs de pierre qui permettront de battre Uukrul.



Ménagez vos relations avec les dieux...

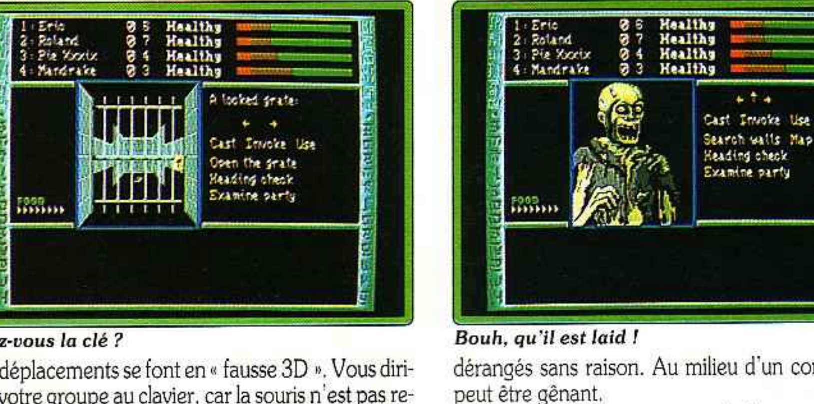


Avez-vous la clé ?

Les déplacements se font en « fausse 3D ». Vous dirigez votre groupe au clavier, car la souris n'est pas reconnue, une lacune regrettable. Les combats sont représentés en vue de dessus, et se décomposent en phases de mouvement et en phases de combat. Le magicien dispose de sorts divers (attaque, soin, protection et savoir), et le prêtre de prières plus puissantes mais qui ne fonctionnent pas toujours. En outre, il a la possibilité, en combat, d'invoquer un élément (air, terre, eau ou feu, par ordre croissant de puissance et de difficulté à appeler).
Mais il est fréquent que vos dieux ne répondent pas, voire vous enlèvent des points de vie pour les avoir dérangés sans raison. Au milieu d'un combat, cela peut être gênant.



Lui, c'est un méchant !



Bouh, qu'il est laid !

Le système des niveaux, pour les lanceurs de sorts, est assez original : en plus des niveaux dus aux points d'expérience, ils disposent d'anneaux de matières différentes pour indiquer leur maîtrise dans chaque élément. Par exemple, un mage possédant un anneau de cuivre du feu pourra lancer des sorts qu'il ne connaîtrait pas s'il n'avait que celui de fer. Le prêtre peut utiliser toutes les prières quels que soient ses anneaux, mais a moins de chance d'être entendu avec un anneau moins puissant.
Les habituels objets magiques, scrolls et potions sont au rendez-vous, ainsi que des trésors et bijoux divers. Ils peuvent être vendus pour pouvoir soigner ses blessés, ressusciter ses morts ou acheter des armes et des armures plus efficaces.
Comme je l'ai dit plus haut, les graphismes de *The Dark Heart of Uukrul* sont très moyens. L'animation et les bruitages sont, eux, inexistants mais cela n'empêche pas ce jeu d'être très plaisant.
Je formulerais deux reproches à ce jeu. D'une part, il faut bien connaître l'anglais pour pouvoir l'apprécier pleinement car les textes sont nombreux et l'utilisation du dictionnaire risque d'être nécessaire si vous ne maîtrisez pas la langue de Shakespeare...
D'autre part, le système de protection est très bizarre. A chaque nouveau refuge, vous devez traduire des runes avec quatre roues (noires sur fond marron très foncé). Ces roues sont irrégulières et d'une utilisation malaisée, et entrer un mot du livret aurait été nettement plus pratique. Et que se passe-t-il si on perd la feuille volante comportant ces codes ?



Un système de combat bien géré.

Jean-Loup Jovanovic

Le sage identifiera vos objets et vous confiera une mission importante.

Type : jeu de rôle
Intérêt : 14
Graphisme : ★ ★ ★
Animation : -
Bruitages : -
Prix : n.c.

Death Knights of Krynn

PC CGA, EGA ET TANDY

SSI exploite le filon AD&D. *Après la sortie de l'excellent* Eye of the Beholder, *voici la suite de* Champions of Krynn. *Si le jeu dans l'ensemble a été amélioré, le scénario est inexistant. Il ne reste que les combats pour faire durer, un peu, ce jeu !*

SSI. Conception : Ken Humphries et Dave Shelley ; programmation : Russ Brown et Mike Mancuso ; graphisme : Maurine Starkey, Mike Provenza, Laura Bowen.



Sir Karl, un bon transformé en méchant pour votre plus grand malheur.

Death Knights of Krynn (DKK) est la suite très attendue de *Champions of Krynn.* Vous êtes à nouveau transporté dans l'univers de *Dragon Lance* (une extension de *AD&D*), et vous allez devoir cette fois combattre un magicien-mort vivant particulièrement désagréable. Un an après les aventures précédentes, vous êtes convié à célébrer votre victoire. Par la même occasion, un mémorial à l'honneur de sir Karl, le chef des Solamic Knights mort au combat, doit avoir lieu. La cérémonie commence quand l'assistance est attaquée par des dragons bleus dirigés par... sir Karl, transformé en mort vivant.

La suite du scénario est assez confuse. Vous partez à la recherche d'un magicien des rêves, vous libérez plusieurs villes envahies par les Draconians, des hommes-reptiles et les morts vivant... *Death Knights of Krynn* offre, certes, quelques situations inhabituelles comme cette ville entièrement peuplée de revenants. Elle est la copie conforme d'une autre ville, à ceci près que les jardins sont devenus des potagers pourris et les habitants, des zombies.

Vous allez de ville en ville, combattez à chaque fois moult méchants et montez moult niveaux. Vous pouvez, bien entendu, reprendre vos personnages du jeu précédent, et les faire monter jusqu'au... 18ᵉ niveau (pour le voleur, les autres sont limités au 14ᵉ). Dans le jeu de rôle sur table, cela s'appelle du « grosbillisme » ; en effet, il est extrêmement improbable d'arriver jusqu'à ces niveaux, et cette tendance à « monter pour monter » nuit au plaisir du jeu.

Les combats se suivent rapidement, sans laisser de place à l'aventure. Et, quand on connaît la durée des combats dans les jeux SSI (sauf *Eye of the Beholder*), cela devient rapidement lassant ! De plus, à ces niveaux élevés, il faut, toujours sur table, de nombreuses aventures pour monter. Or, dans ce jeu, les points d'expérience (XP) arrivent à une vitesse démesurée : 5 000 XP par ici, 10 000 par là... Ridicule ! Il suffit de tuer quelques dizaines de dragons de couleurs variées pour monter de niveau. Personnellement, j'ai toujours cru, dans *AD&D,* qu'il était quasi impossible de tuer un dragon... Quant à la mort éventuelle de vos personnages, il suffit de lancer un sort de résurrection, ou de recharger votre précédente sauvegarde s'il s'agit d'un elfe.

Des graphismes améliorés...



Etes-vous sûr de vouloir entrer ?

Arrêtons là les critiques et passons aux points positifs. Les graphismes, même s'ils ne profitent pas de l'affichage VGA, sont, en EGA, bien meilleurs que dans les épisodes précédents. Les images fixes sont plus travaillées et les icônes des monstres plus variées. L'ergonomie tire toujours aussi peu parti de la souris, pourtant reconnue, mais le contrôle au clavier est satisfaisant. Les sorts (jusqu'au niveau 8 de mage) sont nettement mieux représentés à l'écran, et une boule de feu ressemble enfin à une boule de feu.

L'histoire est, si l'on arrive à supporter les combats incessants, finalement plutôt intéressante. Les bruitages sont identiques à ceux de *Champions of Krynn,* mais de petites musiques viennent ponctuer le jeu.

Death Knights of Krynn n'aurait jamais dû voir le jour. Bien moins bon (pour ce qui est du scénario) que *Champions of Krynn,* il est surtout bien moins intéressant qu'*Eye of the Beholder.* Sa durée de vie est sans doute très grande (moi, j'ai craqué !) du seul fait des combats incessants. Tuer les prêtres avant qu'ils ne vous lancent de *slay living* (sort qui tue instantanément) devient le réel but du jeu. A réserver aux inconditionnels.

Jean-Loup Jovanovic

Type : jeu de rôle
Intérêt : 12
Graphisme : ★ ★ ★
Animations : ★ ★
Bruitages : ★ ★ ★ (sans carte)
Prix : C



... surtout dans les images fixes !

Message in a bottle

THENEWPCKID

Pour Fun Poob et les autres, dans **Indy,** je vous rappelle qu'il sera toujours utile de faire signer plus tard votre laissez-passer par Hitler en personne. Pour l'instant, il faut expliquer au garde que vous êtes des officiers en uniforme, agissant dans le cadre d'une mission « top secret », et que vous ne pouvez donc produire aucun document. C'est difficile à croire, mais le garde est naïf...

Pour Nono, toujours dans Indy, tu remarqueras à l'aéroport un homme qui lit son journal. Vole donc les deux billets qu'il a dans la poche. Pour ce faire, place Henri derrière l'homme, puis reprends le contrôle d'Indy et demande au type s'il a des petits enfants. Dès qu'il commence à énumérer leurs noms, Henri pourra voler les billets. Ensuite, let's go to the zeppelin...

Pour Droppy, dans **Maniac Mansion,** rappelle-toi que l'on ne peut ouvrir la dalle que de l'intérieur du laboratoire de Fred. Quant aux couteaux, ils sont émoussés, et personne n'en voudra...

A moi maintenant ! Sur PC, dans **Rise of the Dragon,** comment délivrer ma fiancée du « siège de la mort ». Si j'y touche, elle se transforme aussitôt en un horrible mutant, et meurt bien sûr. Pitié, je craque !

Je cherche aussi des bidouilles PC pour **Rick Dangerous I** et **II, Super Off Road, Rotox, Tharghan, Bushido, Pac Man, Zaxxon, Double Dragon** (pour vaincre notamment les deux frères dragons), **Captain Comic, Silpheed et Thexder.**

Merci à tous.

EDDY THE ED'

La bidouille concernant **Xenon 2** et offerte par The Big PS (Tilt n° 88) permet de continuer la partie indéfiniment, mais les vies sont toujours perdues... Voici une autre astuce qui vous permettra de ne plus en perdre.

Avec PC Tools, recherchez les octets FF 0E 8A 91 et remplacez-les par 90 90 90 90.

Mais vous pouvez aussi choisir vous-même un certain nombre de vies. Recherchez alors les octets C7 06 A 91 03 00. La séquence 03 00 est en fait le nombre de vies, à l'envers et en hexadécimal. Exemple : 10 vies = 0A 00, 256 vies = 00 01. Remarque, il vous faudra répéter cette opération deux fois de suite, car la même séquence existe plus loin...

Il reste à vous pourvoir d'une énergie quasiment illimitée pour chacun de vos trois vaisseaux. Pour cela, recherchez C7 06 86 91 27 00 et remplacez cette séquence par C 7 06 86 91 FF FF. A très bientôt et bon courage !

GILLES PC

Pour Antoine (Tilt n° 89) qui ne sait pas comment faire diversion dans l'avion de **Zak...** Va aux toilettes, ramasse du papier hygiénique et utilise ce papier sur l'évier. Ouvre le robinet et actionne ensuite la sonnette d'alarme. Va maintenant à l'avant de l'avion, et mets l'œuf dans le micro-ondes. En fouillant tous les coffres à bagages, tu prendras les bouteilles d'oxygène. Enfin, pour trouver de la lumière plus tard, soulève maintenant le coussin du siège, devant toi...

En ce qui me concerne, je n'arrive toujours pas à prendre le contrôle de l'oiseau, à Lima au Pérou. J'ai pourtant tout essayé.

Pour **SU25,** qui pourrait m'aider à vaincre la mission Strike Terrorists Headquaters en l'an 1993. Je suis lieutenant-colonel. Même à l'aide des AT6 et des AA2, le vaisseau ne coule jamais. Help !

Merci d'avance et à plus.

TILTUS

Pour Nel, dans **Les Voyageurs du temps,** après avoir fouillé le cadavre du moine décédé, utilise la télécommande sur le bas du meuble. Tu découvriras la carte magnétique.

Retourne ensuite dans la cave, et utilise à nouveau la télécommande. Cela dévoile un passage secret, qui te permet de continuer l'aventure. Bon courage.

NEl

Je cherche des vies infinies pour **Shadow of the Beast II, Robocop II, Atomic Robot Kid** et **Barbarian II.**

Tchao.

ATLANTYS

Sur **Saint Dragon,** version ST, voici quelques astuces. Pour passer rapidement le premier round, il faut se mettre en haut à gauche et ne redescendre que pour attraper les bonus. Pour les boules bleues du deuxième niveau, dès que vous les voyez, faites « pause » et trouvez l'endroit idéal pour positionner votre joueur.

Pour BAT 5624 qui lutte dans **Cristals of Arborea,** fais rentrer toute ton équipe et réponds juste à la question. Pour moi maintenant, et à propos d'**Ultima IV** sur ST. Je parviens à posséder Julia, Shamino et Iolo, mais aucun druide ou mage. D'autre part, je ne peux pas atteindre l'île le plus au sud. Comment ouvrir les portes, je ne sais pas me servir des clefs ? Comment et où obtenir un bateau ? Ciao et merci d'avance.

JEAN-NOEL

Pour tous ceux qui luttent comme des fous dans **Prince of Persia,** voici quelques conseils :

Niveau 3 :

Pour réussir à ouvrir la porte qui mène au niveau 4 (porte facilement accessible), il faut marcher sur la dalle, juste au-dessus de celle-ci. Comment parvenir à cette dalle ? C'est très simple : dirigez-vous vers la droite, montez au maximum. Dès que c'est possible, jetez-vous dans le vide, toujours vers la droite, même si l'on ne voit pas où l'on va atterrir. L'endroit où vous vous trouvez maintenant dévoile une dalle. celle-ci ouvre une grille, trois écrans plus à gauche. Marchez vers la gauche, le plus loin possible, sautez et accrochez-vous tout juste à la grille qui redescend. Hissez-vous, dirigez-vous vers la gauche au maximum, puis descendez. La dalle qui ouvre la grille est désormais visible. Une fois remonté, il vous faudra combattre le squelette et le repousser, descendre à nouveau puis aller vers la gauche. Il est cependant possible d'éviter ce combat en sautant au-dessus, puis en redescendant très rapidement.

Niveau 12 :

C'est là que l'on rencontre le miroir, et l'image de son propre personnage. Mais, assez d'agressivité ! Rengainez votre épée (flèche vers le bas), et réunissez-vous avec votre reflet. Dirigez-vous ensuite vers la gauche, sautez dans le vide et ... une surprise que je vous laisse découvrir ! Bonne chance.

DARKNESS

Voici un petit truc pour **Xenon II** sur PC. lors du chargement, lorsque l'écran de sélection des modes graphiques apparaît, pointez votre choix, mais pressez F7 plutôt que Return. Une fois dans le jeu, la touche « I » vous donnera l'invulnérabilité. Envoyez nous plus de pokes sur PC, please !

TKC

Je cherche de l'infini pour **Kick Boxing, Sir Fred, Dragon Ninja, Terramex** et **Metropolis** sur ST, **Golden Axe, Rambo III, Ghostbusters, Revenge of Shinobi, Monaco GP** et **Budokan** sur Megadrive. Comment passer le deuxième niveau de **Licence to Kill** (ST) ? Merci.

DROOPY

Voici quelques conseils d'ordre général pour le fabuleux **Powermonger.**

Les ennemis : surveillez tout particulièrement les armées bleues et rouges. Seules celles-ci peuvent lever des troupes pour attaquer les villes.

Les villes : elles sont importantes, et servent de réserve de nourriture, d'hommes et d'armes. Quand on attaque une ville, il est préférable de fixer le niveau d'agressivité au minimum. Ainsi, on ne tue pas tous les ennemis, et l'on récupère ensuite des soldats et des vivres.

Les armes : pour gagner des batailles sur certains territoires, il est impératif de posséder une catapulte ou un canon. Ceux-ci sont exclusivement transportés par les leaders. Procurez-vous des armes (arcs ou lances) pour les autres.

Techniques de combat : ne tuez pas tout le monde dans les cités. Hors des villes, en revanche, il vaut mieux mettre le paquet. Lorsque les adversaires sont plus nombreux que vous et qu'ils marchent sur une de vos villes, placez-vous derrière eux et lancez une agressivité maximum. Le combat est quasi gagné !

La chasse aux leaders : elle est primordiale. Lorsque les leaders meurent, ils laissent derrière eux beaucoup d'hommes. Tuez les rois et les capitaines qui étaient sous leurs ordres cesseront toute activité belliqueuse.

Une dernière astuce qui sauvera bien des rois : lorsque vous êtes acculé par un ennemi plus puissant, au bord d'une mer, et qu'il n'y a pas assez de bateaux pour prendre le large, que votre leader prenne seul la poudre d'escampette. L'adversaire n'attaquera alors même pas votre armée, et il suffira d'envoyer en retour des navires pour chercher la troupe abandonnée...

Pour moi maintenant, je cherche le moyen d'augmenter la puissance de mes personnages dans **Ultima V.** Merci d'avance.

THOR

Comment passer le niveau 8 de **James Pond** (éponges de mer) ? Où ce trouve le tank de la deuxième mission de **Team Yankee** ? Merci d'avance.

PAPY JUJU

Pour the BigTom, dans **Kick Off II,** choisis une équipe et presse la touche F1.

Pour ST Mad 2, je ne connais aucun poke « anticrash » sur **Test Drive...**

Mais essaie quand même de taper « AERF » ou « GASS » pendant le jeu. Je cherche de l'énergie pour ***Crime Wave*** *et* ***Golden Axe.*** *Merci à tous.*

AMIGAPTIVE

Je viens en aide à Sofman, Venon, Supergrafx et les autres, pour le jeu ***Captive.*** *Voici mes remarques et conseils. L'explosif ne sert qu'en fin de niveau, dans la salle des générateurs (lampes magiques). Il faut le prendre en main et le placer dans la tête du générateur, celui qui est situé le plus près de la sortie. Si l'on entend un petit « clic » et que l'explosif disparaît, il faut très vite rejoindre la porte d'entrée du niveau, avant que cela n'explose. La Space Station n'est accessible qu'une fois tous les niveaux précédents terminés. Dans cette base, c'est du sérieux. Portez sur vous un maximum de deflektor, chers à l'achat mais très utiles pour la survie... Je vous conseille aussi de toujours travailler avec deux disquettes de sauvegarde (alternez !). En ce qui concerne les mines, il est possible de passer au-dessus par le plafond. Pour les détruire, si une prise électrique est à proximité, lancez-y une bonne décharge, tout en vous tenant à bonne distance.*

KRYPTON

Je cherche des vies infinies pour ***Batman*** *et* ***Legend of Kage,*** *des munitions pour* ***Eagle Nest.***
En échange, pour obtenir l'invulnérabilité dans ***Shadow Warrior,*** *recherchez la chaîne 3D 32 5D D4 (elle se trouve en piste 9, secteur 47, adresse 006C) et remplacez 3D par 00.*
Pour de l'énergie infinie pour ***Yi Ar Kung Fu,*** *recherchez la chaîne 3D 32 FA 88 21 et remplacez 3D par 00.*
Merci pour vos réponses et à bientôt sur le message.

RICK HONOCLAST

Dans ***Iceman,*** *je ne parviens pas à trouver la bonne tactique pour éliminer le navire russe.*
Je n'arrive pas non plus à déchiffrer les messages en provenance du bateau français. Impossible enfin de faire le CPR Procedure... Je suis pourtant la notice à la lettre.
Merci d'avance à tous ceux qui me répondront.

TILTUS

Pour Kriss de Valnor dans ***Larry III,*** *il suffit de taper « turn keycard » pour observer l'envers de la carte. Il m'est impossible de te donner la combinaison du vestiaire, car elle se modifie à chaque partie. Je sais que c'est un passage délicat, mais accroche-toi !*

ANONYME I

SOS ! Quelle âme charitable m'indiquera l'adresse et le code de tous les sorts de ***Bard's Tale*** *pour Atari ST ? J'ai beau fouiner partout, voilà une semaine que je patauge lamentablement.*
Merci aux Tiltistes sympas qui entendront mon appel désespéré !

OLIVIER

Je reste bloqué dans ***Black Belt,*** *au quatrième chapter. Que faut-il faire pour tuer mon adversaire ? Merci d'avance.*

SEBASTIEN

Je rappelle aux très nombreux amateurs de ***Prince of Persia*** *que, pour la version PC, le fichier de sauvegarde de la partie (Prince.sav) répond aux caractéristiques suivantes :*
octet 1 = temps restant, octet 5 = niveau de jeu (1 à 14), octet 7 = points de vie (20 suffisent, soit 14 en hexa).
Je cherche pour ma part des vies infinies pour ***Double Dragon II, Barbarian*** *et* ***Arkanoïd*** *(sur PC). Merci.*

PHOENIX PC

Pour Santi the Hardest (qui est un grand joueur), voilà mon aide personnelle en ce qui concerne ***King Quest V.***
Si tu donnes au gardien, devant la roulotte, une pièce d'or trouvée dans la grotte d'Ali Baba, la bohémienne te donnera l'amulette.
Le métier à tisser se trouve chez la sorcière, dans son coffre. Il te faut aller dans la zone interdite, où tu pourras entrer si tu « portes » l'amulette. Dans la zone interdite toujours, donne aux lutins les émeraudes et le miel. Ils t'offriront des chaussures, qu'il faut ensuite porter chez le cordonnier. En échange, un marteau...
Le médaillon se trouve dans le nid de l'aigle. L'épingle à cheveux est dans le labyrinthe où se trouve la « grosse bête », bestiole qui acceptera le tambourin...
Chez la sorcière, on trouve la clef (sur la lampe) et les émeraudes. Le sac de poids se trouve à la sortie du labyrinthe, dans l'armoire. Le morceau de viande est dans la prison des brigands, le cristal dans la grotte du yéti.
Sur l'île des démons, joue de la harpe. Tu trouveras le coquillage. Le fromage est, lui, dans la prison du château (ce-

lui du sorcier), dans le trou de souris. Tu l'attraperas avec l'hameçon trouvé dans l'île des Démons. Enfin, j'ai découvert la barre de fer sur la plage où m'a déposé l'aigle. Pour ma part, dans **Space Quest,** comment réagir face à la salle où le rayon me barre la route ? Et dans **Explora II,** comment changer d'époque ?
Je cherche aussi des pokes pour **Tortues Ninja, Barbarian** et **Tharghan,** le tout sur PC bien sûr !
Merci à tous et à bientôt.

PHILIPPE

Je cherche désespérément le moyen de sauvegarder les missions de **Team Yankee** ! Merci d'avance.

AVATAR OF LEGEND

Pour Vermund de Westminster, qui lutte dans **Ultima V,** le but réel du jeu est de détruire les Shadowlords et de retrouver Lord British. La magic harpsichord se trouve dans la chambre de Lord British, au sommet de son château. Il faut y jouer l'air des Stones, soit 6789878767653, afin de découvrir un objet indispensable à ta quête. La couronne de Lord British se trouve en haut du palais de Blackthorn, dans une chambre fermée par un sortilège. Pour en déclencher l'ouverture, tu devras posséder une clef spéciale, que l'on trouve au Serpent's Hold. Enfin, pour le mot de passe de la résistance, parle à Tenance, à Britain, et dis-lui Resist.

En ce qui me concerne, je n'ai qu'une toute petite question à poser à tous les lecteurs du MIB : où aller après avoir récupéré l'amulette, la couronne et le spectre, et avoir détruit les trois Shadowlords ? Salut, et merci d'avance.

PRINCE OF AMIGA

Dans **Prince of Persia,** il m'est impossible de sauvegarder mes parties à partir du niveau 7. Alors que cela fonctionnait jusque-là, l'ordinateur me répond toujours « no disc in drive ». Merci à ceux qui pourront résoudre cette énigme.

ALL

En réponse à Venon, dans **Captive,** il faut que tu trouves l'ordinateur pour sortir des souterrains. Tue le professeur, ramasse le code et entre-le dans le micro. Prends alors la sonde et jette de la dynamite sur les générateurs. Reviens à l'entrée du niveau à toute vitesse, ouvre la porte avec le même code. Quant à la planète suivante, il te suffit de jeter la sonde sur la carte pour connaître ta destination.
Pour ma part, comment sauvegarder les parties d'**Unreal** ? Quel est le but du jeu **Dutchman Mine** ? Et comment, dans **Meurtres à Venise,** désamorcer la bombe ?
Je cherche finalement à effectuer les sauvegardes de **Prince of Persia.** CTRL-G entraîne un message « wrong disc », que je place la disquette du jeu ou une disquette vierge... Merci à tous pour vos réponses.

MATT

Une courte missive, juste pour vous donner quelques chaîne d'octets à rechercher avec un éditeur de secteur, sur Atari ST.
Saint Dragon : pour avoir des vies infinies, cherchez D1 6E 01 22 et remplacez D1 par 4A. Pour les crédits infinis, recherchez D1 6E 00 A2 et modifiez D1 par 4A. Voila, c'est tout pour cette fois. Bye !

RENE ZZT

Dans **Captive,** au niveau 14, où trouver les clipboards avec les numéro suivants : 200, 15099, 37049 et 33651. Je suis sûr d'être passé partout, mais impossible de mettre la main dessus. J'espère que quelqu'un pourra m'aider. Merci d'avance.

JEROME

Dans **King Quest IV,** comment faire apparaître les fantômes ? Lorsque je me rends dans la maison hantée, seul le bébé fantôme est présent... Merci et à bientôt.

CLEMENT

Dans le huitième tableau de **Cadaver,** je n'arrive pas à entrer dans la salle où se trouve l'émeraude. En effet, le bloc ne se soulève pas complètement. Si un aventurier pouvait m'aider, ce serait super ! Je compte sur vous...

LA PANTHERE

Je lance un appel désespéré à tous les possesseurs de ST ou STE. Comment se rendre chez les « dames » dans **Ranxerox** ?
Dans **Teenage Queen,** d'autre part, quelqu'un aurait-il une solution permettant de voir la dernière image ?
Pour tous ceux qui possèdent un Amiga, voici comment devenir invulnérable dans **Twin World** : cherchez la séquence 08 00 00 00 66 00 00 84 et remplacez 66 par 60. Salut à tous.

LOXI

Même avec la solution de **Zac,** je ne sais plus quoi faire après avoir trouvé le cristal bleu et l'avoir donné à mon amie... Help me !
Pour Pitou, dans **Indy Aventure,** voici mes réponses. Pour la première épreuve, avance jusqu'à ce que l'écran aussi avance. La lumière de ce premier écran se termine en un triangle formé de trois points. Ne bouge plus et clique sur le point le plus à gauche. Pour la deuxième épreuve, il faut lire la traduction en haut de l'écran, et faire son chemin en ne marchant que sur les dalles qui correspondent à cette traduction.
Troisième épreuve, ne bouge pas, mais clique sur le sol de l'entrée, à l'opposé de ta position.
En ce qui concerne le graal, il faut prendre celui sur lequel sont gravés des caractères grecs. Utilise ensuite le graal sur l'eau bénite.

CASTOR LOUFOQUE

Dans **BAT,** comment faire face aux robots tueurs ? Ils me mènent la vie dure ! Comment entrer dans le niveau souterrain ? Où est donc Merigo, qui est la fameuse Lydia, et comment transformer l'argent cumulé sur la carte de crédit en autant de Krells sonnantes et trébuchantes ?
Merci d'avance.

TILTUS

Pour AJT et tous ceux qui viennent d'endosser le survêtement de **Larry III,** il faut aller s'essayer aux trois machines de musculation. La solution complète de cette aventure est parue Tilt n° 89.

ABC

Pour Sonny Bonds (Tilt n° 88) qui ne parvient pas à prendre toutes les preuves dans **Police Quest,** voici mes conseils. Dans ton bureau, place-toi en haut de l'écran et tape « open cabinet », « get hoffman » et « get file ». Près du mur de gauche, « get clipboard » et rends-toi au tribunal, tape « push button » et « emergency ». Devant le juge enfin, tape « hoffman », « file » puis « foster » et « tattoo ».
Pour moi maintenant, dans Police Quest toujours, comment résoudre le cas du Gremlin ?
Dans **Lord of the Rings,** je ne parviens pas à récupérer le bâton d'Anor et l'oeil de Manwe... Comment trouver Fred Sandyfoot, comment aussi traverser le passe de Rubicorne et trouver le passage secret d'Elring ?
Dans **Operation Stealth,** impossible de mettre la main sur le tendeur qu'il faut utiliser ensuite sur la bombe, sous l'hélico. Qui me donnera la position précise de cet objet ? Je cherche aussi la huitième larme de **Drakkhen.**
Merci à tous, et répondez moi vite !

WX614

A tous ceux qui rament dans **Captive,** j'en suis moi-même à la lune Phoopel, mission 0002, et voici ce que je peux vous apporter sur cette superbe aventure.
Armes et armures : pour améliorer l'armure de votre robot, il faut augmenter très progressivement l'aptitude (skill) robotics. J'en suis pour ma part à 41 et j'arrive tout juste à enfiler l'armure Silvosh type super. Pour utiliser toutes les armes de poing, il faut que brawling soit au maximum, ce qui correspond à 24.
Code des portes : pour trouver le code des portes rondes à quatre boutons, placez-vous face à la porte, un dé à la main, et cliquez avec le bouton droit. La face 4 du dé apparaît. Un point est rouge, appuyez alors sur le bouton correspondant.
Chez le marchand : voilà un résumé de ce que je connais sur les objets que l'on peut acheter...
– Éléments d'armure du type basic, 2,3,4,5,6,7 et super ;
– Battery basic à super : utiles où il y a peu de prises.
– Explosifs : pour faire sauter les générateurs.
– Dev-scape : type basic, marcher au plafond ou passer par les trous ; type 2, shield, bouclier contre les coups ; type 3, fire shield, bouclier contre les coups de feu ; type 4, greaser (?) ; type 5, power sappe, diminue l'énergie (?) ; type 6, fixer (?) ; type 7, recharger ; type super : super shield, super bouclier.
– Optic : type basic, c'est un scanner ; type 2, root finder, boussole ; type 3, mapper, établit la carte des lieux parcourus (les points jaunes sont des portes, les points vert/jaune des esca-

Lemmings par codes

Grâce au courage de Frank, Mike Kremer, Phil, Christophe et Helios, nous sommes en mesure de vous communiquer aujourd'hui l'intégralité des codes du superbe *Lemmings*.

Level FUN	*Level TRICKY*	*Level TAKING*	*Level MAYHEM*
02 : IJJLDNCCCN	*02 : COOLOFLQDM*	*02 : FOCIJNMOFU*	*02 : JMFNGINMHX*
03 : NJLDNCADCK	*03 : CAKJLDMBEW*	*03 : ICENNONPFJ*	*03 : MFLGAJONHP*
04 : HNLHCIDECW	*04 : KJJLDMCCEQ*	*04 : CKNNMFMQFK*	*04 : FLGKKOOOHN*
05 : LDLCAJNFCK	*05 : NHLDMCEDEN*	*05 : GCJJLDLBGM*	*05 : LGGOLOFPHL*
06 : DLCIJNLGCT	*06 : HLDMCMOEEX*	*06 : IJKLDLGCGU*	*06 : GKNNMFLQHP*
07 : HCAONNLHCX	*07 : LLICCJLFER*	*07 : NJLDLGCDGS*	*07 : GCJJLDMBIP*
08 : CINNLDLICJ	*08 : DMCMJLLGEY*	*08 : JLDLGKNEGL*	*08 : IKJNLIGCIN*
09 : CEKHMDLJCO	*09 : MCGOLLDHEY*	*09 : LDLGCJNFGU*	*09 : OHLDMGCDIU*
10 : IKHOLHCKCJ	*10 : CKNMLDMIEN*	*10 : ENGIJOLGGP*	*10 : JLDMGINEIM*
11 : NHMLHCACCT	*11 : CAJLMDMJEO*	*11 : LGCNOLEHGM*	*11 : LDMGAJNFIV*
12 : HMDLCKOMCL	*12 : KKJOLICKEQ*	*12 : GINNLDLIGR*	*12 : DMGIJNLGIO*
13 : MDLCEJLNCV	*13 : NKMDMCALEV*	*13 : GCJKMDLJGW*	*13 : MGANOLDHIM*
14 : DLCIJOMOCN	*14 : JOLICINMET*	*14 : KJKMDLGKGP*	*14 : GKNNLDMIIW*
15 : LCANNMDPCJ	*15 : MDMCEJLNEY*	*15 : NJMDLGCLGL*	*15 : GCJJMDMJIY*
16 : CIOLMDLQCR	*16 : DICKKNMOEO*	*16 : HMDLGKOMGT*	*16 : IJJMDMGKIP*
17 : CAJHLFLBDT	*17 : MCCNNMEPEP*	*17 : MELGEJMNGP*	*17 : NJMDMGALIM*
18 : IJJLGLCCDP	*18 : CINMMDMQEU*	*18 : DLGMJNMOGY*	*18 : JMDMGINMIV*
19 : NJNNHCCDDT	*19 : CCKINNIBFQ*	*19 : LGCNNMDPGT*	*19 : MDMGAJNNIO*
20 : HLFLCKOEDV	*20 : IJJLFMCCFR*	*20 : GONNMDLQGQ*	*20 : DMGIJNMOIX*
21 : LFLCCJLFDN	*21 : NJLFMCADFO*	*21 : GGKKNNHBHL*	*21 : MGANNMDPIU*
22 : NHCIJLNGDK	*22 : JLFMCINEFX*	*22 : KJJLFLGCHY*	*22 : GKNNMDMQIP*
23 : LCAOLLFHDS	*23 : LFMCAJNFFQ*	*23 : NJLGLGCDHW*	*23 : GCJJLFMBJS*
24 : CKONLNHIDT	*24 : FMCIJNLGFJ*	*24 : JLFLGKNEHO*	*24 : IJJLFMGCJJ*
25 : CCJJMFLJDQ	*25 : MCCNNLFHFY*	*25 : LFLGCSOFHY*	*25 : NJLFMGADJW*
26 : IKHMNLBKDN	*26 : CINNLFMIFP*	*26 : FLGISNLGHO*	*26 : JLFMGINEJP*
27 : NJMFLCCLDW	*27 : CCJJMFMJFT*	*27 : LGANOLFHHM*	*27 : LFMGAJNFJY*
28 : HONHCKNMDT	*28 : IJJMGMCKFL*	*28 : GINOLFLIMV*	*28 : FMGIJNLGJR*
29 : MFLCCJNNDY	*29 : NJMFMCALFX*	*29 : GAKKOFHJHW*	*29 : MGANNLFHJO*
30 : FLCIJNMODP	*30 : KMFMCINMFR*	*30 : KKHMFLGKHQ*	*30 : GINNLFMIJX*

liers) ; type 4, radar, un « indispensable » ; type 5, magna scan (?) ; type 6, body scan (?) ; type 7 : vision correctør, détecte les faux murs ; type super : visor, permet de voir dans le noir. Voilà maintenant ce qu'il faut savoir sur les armes et les munitions qui leur correspondent.

Pistol = *clips 20mm*
Colt et riffle = *clips 45mm*
Magnum et hunter = *clips 50mm*
Uzic = *auto clips 20mm*
Rapedo = *auto clips 45mm*
Booster = *auto clips 50mm (je ne me sers que de cette arme)*
Hand laser et lyte zapper = *laser pack*
Ion pulse = *sonic pack*
Mono et twin canon = *shell*
A51 laucher = *A51 missiles*
Airsoll = *poison gas*
Acid disperser = *acid gas*
Flame-thrower = *flambos gas.*

Enfin, quelques conseils pour finir. Certains monstres sont invisibles dans les flammes. Le radar est alors plus qu'indispensable. D'autres monstres lâchent des mines. Utilisez l'électricité pour faire sauter ces mines.

Pour ceux qui sont encore au premier niveau, le but de chaque base est de faire sauter le générateur (grosse lampe) et de ressortir par la porte d'entrée (utilisez le root finder pour la retrouver).

En ce qui me concerne, j'ai quand même des petites questions à poser à ceux qui en sauraient plus. Je suis coincé sur Phoopel. Il me semble avoir trouvé des portes secrètes (avec il me semble un engrenage, en bas à droite) mais que je ne parviens pas à faire pivoter. De plus, comme j'aimerais percer le mystère des dev-scape et optic notés d'un « ? » sur la liste précédente ! Merci à tous.

Anti-Virus

Cela fait trois ans que je me passionne pour l'informatique, possédant moi-même un *STE* encore flambant neuf de Noël 1989. Depuis ces trois années, j'amasse des logiciels, des revues, et j'ai rencontré beaucoup de personnes du milieu informatique. Cette année, j'ai acheté (et oui, je ne suis pas un pirate) cinq softs qu'on m'avait conseillé. C'est une coïncidence, mais ces jeux étaient distribués par Ocean.

Dernièrement, un ami m'a donné un anti-virus qui avait déjà fait ses preuves auparavant. Je l'ai utilisé sur tous mes jeux.

Et bien, tu me croiras si tu veux, mais tous ces jeux contenaient un virus, impossible de jouer avec ensuite. Si tu calcules, cinq jeux à 250 F chaque, j'en ai pour presque 1 300 F de pertes !

C'est honteux de la part d'Ocean et après on se plaint qu'il y ait autant de pirates. Beaucoup de mes amis ont eu ce problème, et ils veulent créer leur propre organisation de piratage car ils sont dégoutés de tous les problèmes que l'on peut avoir quand on achète ds logiciels originaux.

De plus, impossible de procéder à un échange chez mon fournisseur ou chez Ocean. Pas sympa !

Quant aux prix des jeux, et malgré toutes les taxes que les constructeurs payent, je suis sûr qu'il est exagéré. Les éditeurs pourraient le baisser, au moins jusqu'à 175 F. S'ils faisaient un essai, ils vendraient à plusieurs milliers d'exemplaires, et le nombre de pirates diminuerait sensiblement.

J'ai quatre petites questions à poser :

- Peut-on téléphoner ou recevoir un coup de téléphone quand on se sert d'un modem ? Combien ça coûte exactement ?
- A quoi peut servir, et comment se sert on d'un scanner ?
- Quels sont les problèmes des *Atari STE* de la première série de fabrication ? Comment les résoudre ?
- Quelles sont les organisations contre les pirates ? Quels droits ont-elles ?

Franck

■ *Malheureux, qu'as-tu fait ? Il ne faut jamais utiliser un anti-virus sur une disquette originale !*

Mieux, il faut toujours verifier que tes disquettes sont protégées en écriture, pour éviter que tel ou tel programme écrive dessus.

Voici l'explication de ta mésaventure. Les virus sont de petits programmes qui ont la particularité de pouvoir se reproduire et de poser quelques problèmes. Ceux du ST *ne sont généralement pas très méchants. Cependant, certains virus sur ST s'installent, non pas dans des programmes mais dans le* boot sector, *lieu privilégié de la disquette qui sert à son lancement. Le virus va en modifier la structure. Malheureusement pour toi, certaines protections vont, elles aussi, modifier ce secteur, d'une façon très similaire. Ton anti-virus est donc tout simplement allé effacer la protection, et tu t'étonnes après que le jeu ne marche plus !*

Je n'ai pas de solution à te proposer, mais si tu demandes le remplacement de tes programmes un par un (et pas les cinq en même temps), ils doivent pouvoir t'être échangés, éventuellement contre une petite participation si tu les as achetés il y a trop longtemps (c'est en théorie une obligation légale de la part de l'éditeur que de remplacer les logiciels défectueux...). Il est surtout très important de ne jamais utiliser d'anti-virus (ou tout autre programme) sur une disquette originale !

Pour ce qui est du prix des jeux, je crains fort que les éditeurs ne soient pas prêts à faire ce sacrifice. Certaines maisons d'édition ont tenté de diffuser leurs jeux à bas prix (100F). Je pense en l'occurrence à un éditeur anglais qui, depuis, a dû fermer ses portes, ou encore à Infogrames *qui diffuse à 99 F certains jeux « anciens ». Vois-tu, nous (les joueurs) sommes des consommateurs comme les autres, et souvent dans notre esprit produit « cher » veut dire « produit de qualité » ou « produit récent ». .. Plus grave que le prix des logiciels (il suffit de ne pas chercher à tout avoir d'un seul coup), la mise sur le marché de programmes « presque finis » ou/et mal débogués. Cette guerre de rapidité entre éditeurs nous est directement préjudiciable et quand le jeu a été acheté 300 F, ça fait mal ! En tant que testeur, je peux t'assurer que le nombre de programmes (même dits « professionnels ») qui plantent dans telle ou telle situation est impressionnant ! Pour en finir avec le prix des logiciels, je te ferais remarquer qu'il n'y a pas si longtemps, les jeux sur Apple II (Wizardry par exemple) coûtaient 800 F ou plus et se vendaient malgré tout très bien.*

Il n'est pas possible de téléphoner (ou de recevoir un appel) alors qu'un modem est en fonction. Le prix des modems pour ST varie entre 1500 à 5000 F et celui des connexions répond aux tarifications des communications.

Un scanner sert à transformer un dessin sur papier en dessin bitmap (sous forme de points), que peut utiliser l'ordinateur. Il en existe plusieurs types. Pour les « handy scanners » et apparentés, on doit les faire glisser sur le dessin à reproduire (pour plus d'information, reporte-toi à notre dossier du numéro 90. Les scanners « de table » s'utilisent comme des photocopieurs, mais coûtent beaucoup plus cher.

Les premiers 520 STE ne reconnaissaient pas les lecteurs de disquettes externes et ne sauvegardaient pas la résolution du desktop.

La principale organisation française contre le piratage est l'APP (Agence de protection des programmes). Elle fait des descentes et des saisies, mais s'intéresse peu au domaine des jeux. Ses actions concernent surtout les programmes professionnels, qui valent beaucoup plus cher.

Le Spectre du Spectrum...

Je me dois de prendre la plume, car j'en ai marre de voir le *Spectrum* calomnié à longueur de colonnes dans votre magazine (par ailleurs très bien réalisé). Le *Spectrum* n'est pas le pire des ordinateurs, comme tous les magazines français s'accordent à le dire ! Il n'a certes pas les capacités d'un *PC, ST, Amiga* ou autre *Mac*, mais il surpasse allègrement les *CPC* première génération et le *C64*, et ces machines, surtout l'*Amstrad*, sont encore bien considérées en France. Vous allez encore vous plaindre d'une nouvelle bagarre entre machines, ce qui n'a pas d'intérêt, mais le *Spectrum* a le droit d'être remis à la place qu'il mérite ! Vous avez déjà comparé les résolutions d'un *CPC*, d'un *C64* et d'un *Spectrum* ? Merci, mais les gros pixels (je devrais dire énormes) de ces deux premières machines font ricaner le *Spectrum* ! (...).

Et quand je vois, dans *Tilt* des tests de jeu pour les consoles *VCS 2600* ou *Game Boy*, je deviens vert. Ces machines sont pourtant inférieures au *Spectrum*... ! J'attends de pied ferme votre réponse. Soyez gentils, indiquez mon adresse complète, j'édite un fanzine sur cassettes, exclusivement réservé aux *Spectrum*. Avis aux amateurs !

Pascal Toutnois
21, rue Ste-Aldegonde
B- 7540 Kain (Tournai)
Belgique

■ *Enfin un amateur de* Spectrum *! Je commençais à désespérer. Le* Spectrum *a été ma première machine, et j'avoue avoir gardé une grande tendresse pour elle. Malheureusement, elle a pratiquement disparu en France, et* Tilt *ne peut pas s'étendre sur une machine que plus personne (à part quelques passionnés) n'utilise... Que le* Spectrum *soit meilleur que telle ou telle machine, cela n'a guère d'importance... Il est pourtant vrai qu'on attend encore des jeux sur 16 bits comme* Shadow Fire, Lords of Midnight... *Les* Sinclairs *sont morts en France, mais ils sont encore bien vivants en Angleterre (je viens de voir une pub pour un compatible* Spectrum. *Incroyable !). Si tu veux des infos sur cet ordinateur, je ne peux que te conseiller de t'adresser aux revues anglaises...*

Le bon langage

Complètement étrangère au monde des ordinateurs que j'ai fini par aborder à Noël dernier, à cause des supplications de mes deux garçons de onze et douze ans, j'ai réussi cependant à faire mon choix grâce à vos deux dossiers comparatifs successifs. J'ai donc choisi un *Atari 520 STE* pour équilibrer jeux et programmation.

Mais je fais de nouveau appel à vous pour choisir un langage, car vous n'avez pas encore fait de dossier de synthèse là-dessus, et malgré vos indications éparses (novembre, décembre, janvier...), je m'y perds.

Voici donc : avec l'ordinateur, j'ai reçu le basic Omikron que

mon fils de douze ans dévore sans pouvoir souvent l'appliquer car il lui manque le manuel de programmation. Omikron me l'a déconseillé au début, et m'a dit d'attendre un livre d'initiation à paraître dans deux mois. En attendant, j'ai pensé au livre + disquette *Initiation aux langages basic* de Micro Application que vous conseillez.
Que choisir par la suite ? Car, quitte à se fatiguer sur la programmation, autant que ce soit fructueux ! Mon fils voudrait faire des jeux. STOS est-il possible dès le début (sans autre base et à douze ans) ? La mise au point *STE*, qui a été faite (selon Ubi Soft), marche-t-elle vraiment ? Omikron et GFA basic ne permettent-ils pas aussi de programmer des jeux ? Sont-ils plus progressifs et mieux adaptés à leur âge ?
Si GFA basic est valable (je ferais le sacrifice de l'acheter malgré son prix), lequel est le bon : GFA basic 3.0 + compilateur + assembleur (pack *Bien débuter*, env. 600 F) ou GFA 3.5e, interpréteur + compilateur (975 F) ?
Quel est le langage qui contient le moins de bogues et qui bénéficie du plus d'aides (manuels, disquettes, articles...).

Marie-Claude

■ *A mon avis, le GFA 3.0 convient le mieux à l'utilisation que votre fils lui destine : il est bien plus documenté que le basic Omikron, plus « généraliste » que le STOS et moins cher que la version 3.5 du GFA (qui comporte, en plus, une gestion complète des matrices, mais ce n'est utile que pour faire de la 3D). En revanche, il n'utilisera pas les spécificités du 520 STE. Mais est-ce vraiment indispensable ? Si l'achat du GFA vous rebute, le basic Omikron que vous possédez déjà est tout aussi bon, pour peu que vous achetiez un bon manuel...*

Jourdisquette

Je voudrais répondre à une question du Forum du n° 89 : « *Existe-t-il des journaux sur disquettes ?* » Eh bien, oui ! Si tu as un *Atari STF* ou *STE*, contacte-moi et tu pourras recevoir UDM Disk n° 5. D'ailleurs, nous allons prochainement vous présenter notre club. Maintenant, quelques questions personnelles :
Pourriez-vous ouvrir une rubrique pour les clubs, démos... Vous aviez dit dans le n° 87 que vous réaliseriez un dossier sur les démos. Le ferez-vous aussi pour les clubs ?
Comment avez-vous eu l'idée de nommer votre journal *Tilt* ?

Nicolas-Romain Blaizot

■ *Comment, tu édites un journal sur disquettes et tu ne l'as pas encore envoyé à Tilt ? C'est inadmissible ! La rubrique* Clubs *est intégrée au Tilt Journal ou au Tam Tam soft, donc n'hésitez pas à vous faire connaître. Il vous est aussi possible de passer une petite annonce (gratuite). Le dossier sur les démos doit passer dans ce numéro. Un dossier sur les clubs est prévu d'ici à quelques mois...* Tilt *est un journal qui fait tilt, comme dans les jeux de café. Voilà l'origine de son nom.*

Les pubs Amstrad

Je t'écris au sujet de la lettre de Stéphane Pascalet, publiée dans le numéro de mars. En effet, on y vante les mérites du succès d'*Amstrad* et défie quiconque sur Terre de prouver que cette firme a déjà fait des publicités mensongères. Pourtant, je peux prouver le contraire : en effet, il y a environ deux ans, *Amstrad* passait tous les samedis soirs sur la 3e chaîne une émission de cinq minutes. Elle était présentée par des marionnettes en forme de crocodiles qui démontraient, écrans de jeux filmés à l'appui, les capacités des *CPC*. Ces écrans n'étaient tirés d'aucun ordinateur *Amstrad* mais d'*Amiga* ou de bornes d'arcade. Même s'ils ne le disaient pas directement, les crocos faisaient croire qu'il s'agissait bien là des versions *CPC*. Je considère cela comme une pure arnaque et de la publicité mensongère. Aujourd'hui encore, la publicité pour la *GX 4000* comporte de nombreux points exaspérants. Je cite : *la GX 4000, c'est une nouvelle génération de consoles. Des jeux aux graphismes exceptionnels avec un son à vous couper le souffle !* Même si les graphismes et le son de la nouvelle gamme ont été nettement améliorés, je ne vois pas comment ils peuvent être « à couper le souffle », même l'article de *Tilt* n'était pas encourageant à l'égard des *CPC +* et de la *GX 4000*.
De même, le prix de la *GX 4000* est de 990 F. Pour la même somme, on peut avoir une *Coregrafx* ou encore une *Megadrive* japonaise. De plus, au-dessus de la pub de la *GX 4000*, on trouve une photo de croco Amtrad ayant assommé un Japonais et disant *on ne touche pas à ma console Amstrad*. Il y a de quoi être exaspéré ! Possédant une *PC Engine*, je peux affirmer que les Japonais écrasent *Amstrad* !
Dans sa lettre, Stéphane Pascalet défie une nouvelle fois de trouver une configuration équivalente en 1985. Je suis désolé pour lui, il y avait déja le *C64* dont les capacités étaient supérieures (il suffit de comparer *R-Type* sur les deux supports !).
Je pense que le succès d'*Amstrad* (quand même dérisoire face au *Commodore 64*) vient du fait que cette machine a été achetée surtout par des débutants, désireux de s'initier à l'informatique et qui ont pu trouver les pubs Amstrad alléchantes.
Dans le domaine micro, Amstrad a toujours eu un métro de retard ; il ne transgresse toujours pas cette règle en 1991 avec sa gamme « plus ». Seulement, cette fois, il y a beaucoup trop de machines performantes pour qu'Amstrad puisse espérer un quelconque succès.

Grégory Fourquet

■ *La lettre de Stéphane Pascalet nous a vallu plusieurs réponses faisant état de l'inanité de ses arguments. Je ne sais pas si les photos incriminées viennent effectivement d'un CPC+ (le doute m'assaille...), mais pour ce qui est de l'émission de FR3, tu as entièrement raison. Et comme tu le fais remarquer, à aucun moment les crocos n'ont menti en affirmant que ces images venaient d'un CPC : ils ont simplement cultivé l'ambiguïté entre jeux de différentes machines...*
Pour ce qui est du succès des CPC, tu oublies un point important (qui était pourtant le cheval de bataille d'Amstrad à l'époque) : les CPC étaient (et sont toujours) fournis complets avec leur écran, prêts à brancher. Le C64 nécessitait un écran ou une télé, ce qui grevait son prix d'autant, et les câbles devenaient rapidement très nombreux sous la table. De

plus, à l'époque, le CPC coûtait moins cher que le C64... Le fait est qu'actuellement j'ai du mal à cibler les CPC+ face aux 16 bits et aux consoles. Nous verrons bien les résultats.

Pirateurs, ça n'existe pas !

Adressé au copieur « samaritain »... Je cite : « je suis un pirateur... ». Mais vous savez ce que veulent dire les mots que vous employez ? Un « pirateur », on aura tout vu ! Primo, on dit « pirate ». Secondo, faut faire une différence entre personne « normale », *Cracker* et *Lamer*. Que les mecs de chez Paradox, Angels, etc. se surnomment *Hackers*, passe encore, mais quelqu'un comme toi... Voyons, t'es tout simplement entièrement normal ! Et je me retiens de ne pas te coller l'étiquette de *lamer*... Bon, à part ça, je suis entièrement d'accord sur le principe du piratage que tu pratiques : si un programme est vraiment bon, il faut l'acheter !

Joachim

■ *Non, non et non ! Copier n'est pas « normal » ! Une analogie ? Le* cracker *est le voleur et l'utilisateur de copies un receleur. Tu saisis ? Cela n'a rien de « normal » ! Au fait, je ne voudrais pas paraître inculte, mais ça veut dire quoi* lamer *?*

Suggestions

Je lis ton journal depuis deux ans, et je le trouve très bien fait. Cependant, j'estime qu'il a des défauts (nul n'est parfait !). Voici donc la liste des défauts.

Pourquoi ne fais-tu pas une rubrique sur les dernières compilations ? Tu pourrais les noter en donnant ton point de vue. Nous, les lecteurs, on ne sait jamais si elles sont bien ou pas.

A quand les interviews sur des stars (ex. les Bitmap Brothers, Bullfrog et les autres) ?

Je trouve ton système de notation plutôt incomplet. Par exemple, la note d'intérêt que vous donnez à chaque jeu, car dans l'intérêt je ressors deux parties. L'intérêt/machine : le jeu utilise-t-il bien les capacités de la machine ? Et l'intérêt/jeu : si celui-ci présente des innovations ou d'autres qualités... Que pensez-vous de mettre un dictionnaire à la fin de votre journal pour les mots d'informatique avec leurs définitions (par exemple : blitter, scrolling, microprocesseur...).

J'ai aussi quelques questions : que signifient coprocesseur et microprocesseur ? Que veut dire un scrolling câblé en trois plans ?

Un illustre inconnu

■ *A mon avis, tu ne lis pas bien* Tilt *il y a régulièrement sous la rubrique Tilt Journal des comptes rendus des dernières compilations...*

Idem pour les interviews : il y en a (de temps en temps...), mais elles sont difficiles à réaliser car les programmeurs ne sont pas très causants...

Que penses-tu de noter aussi l'intérêt d'un jeu de jour et de nuit ? Si les couleurs sont claires, c'est un bon jeu de jour, et réciproquement... Blague à part, les notes correspondent à notre impression, notre sensation en face d'un jeu. Il n'y a pas assez de points de référence pour pouvoir faire une étude technique des différents jeux, le texte est là pour expliquer la note et préciser tous les points.

Un dictionnaire, pourquoi pas ? Mais dans les dossiers figurent souvent des lexiques pour expliquer le vocabulaire d'un domaine particulier. Cf. notre dossier sur les démos.

De plus, si vous ne comprenez pas certains mots il est simple de chercher dans le dictionnaire, ou de nous écrire, la réponse passant alors dans le Forum.

Ainsi : le microprocesseur est le cœur de ton ordinateur. C'est lui qui dirige tout. Un coprocesseur est, comme son nom l'indique, une puce qui décharge le microprocesseur principal de certaines tâches (calculs, animation...).

Un scrolling est câblé s'il est prévu sur la carte de votre ordinateur. Cela permet aux programmeurs de se consacrer au reste, les défilements étant réalisés par la machine.

MIDI à 14 h

Je désirerais savoir s'il est possible de digitaliser des sons grâce à une chaîne MIDI. Je voudrais transmettre des sons partant de ma chaîne vers mon *Amiga*, que dois-je faire et à quel prix ?

Sébastien

■ *Il est tout à fait possible de digitaliser des sons à l'aide de ton* Amiga, *mais il te faut pour cela un digitaliseur (je n'ai pas de nom en tête mais plusieurs ont été présentés dans* Tilt*). Les chaînes hi-fi MIDI n'ont aucun rapport avec la norme micro de communication musicale, mais peuvent parfaitement (comme toutes les autres sources musicales !) transférer des sons vers l'*Amiga *(via le digitaliseur).*

Super Famicom

Je vais m'acheter une *Super Famicom*. S'adaptera-t-elle sur mon téléviseur Akaï 50/60 Hz Pal/Secam ? Si oui, marchera-t-elle aussi bien que sur un téléviseur au standard NTSC ?

Anonyme sur SF

■ *La* Super Famicom *dispose d'une sortie Péritel, et peut donc être branchée sans problème sur ton téléviseur. Les jeux tourneront correctement et à la bonne vitesse, mais les couleurs risquent de ne pas être les bonnes.*

Cela ne gêne pas vraiment, mais si tu veux absolument avoir les couleurs d'origine, il te faut un petit adaptateur (si tu achètes ta console en France, il peut t'être offert avec).

Questions sur l'Amiga

Heureux possesseur d'un *Atari 520 STE* et étant très déçu de ne pas voir ses possibilités exploitées (seulement dans les démos, et là c'est génial !), je voudrais m'acheter un *Amiga*. Mais pourrais-je le brancher sur mon SC 1425 ?) ?

L'Amiga attire-t-il vraiment autant les virus qu'on le dit ? Est-ce facile de s'en débarrasser ? Quels sont les langages basics performants et puissants sur *Amiga* (le GFA en fait-il partie ?) ?

Gilbert Noname (NDJ)

■ *Pour peu que tu aies le câble adapté (ton* Amiga *doit, je crois être fourni avec un cable Péritel) il n'y a aucun problème, tu peux utiliser ton écran. Les virus existent aussi sur* Amiga, *mais ils ne sont pas si répandus, bien moins par exemple sur PC. Il suffit pour ne pas les répandre sur tes disquettes de toujours les protéger en écriture. Le GFA basic sur* Amiga *est excellent mais, contrairement au basic fourni avec le* ST, *qui est nul, celui qui accompagne l'*Amiga *est plutôt bon et parfaitement suffisant pour la plupart des utilisations.*

L'arcade fout le camp

Tout d'abord, je vais parler des salles d'arcade, à cause de tout ce qu'elles représentent. Je dois t'avouer l'immensité de ma déception. J'ai assisté à la naissance des jeux d'arcade avec des classiques comme *Pac Man*, *Donkey Kong* et autres *Q-Bert*. Puis ce fut la montée en puissance, la meilleure période. Quand j'ai testé *Kung Fu Master*, le premier véritable Beat-them-all, c'était super. *Ghost'n Goblins*, génial ; *Mexico 86*, super ; *Bubble Bobble*, une révolution, et je ne parle pas de *Super Mario Bros*, le jeu le plus marrant depuis *Pac Man*. Mais depuis, la crise. Entre le 123e clone de *Double Dragon*, et un de ces shoot-them-up que l'on a vu mille fois, on n'a plus trop le choix. Mis à part *Tetris* et deux ou trois autres, les jeux se copient les uns sur les autres. Aucune originalité dans le thème, peu d'innovations, et un intérêt souvent limité. Il semble, hélas, que les créateurs de jeux ne pensent qu'à faire plus beau.

Si j'ai tant parlé des jeux d'arcade, c'est parce que le constat est (presque) le même pour les jeux sur micro et sur consoles. Ainsi, dans le n° 88, vous avez testé 101 jeux. Parmi eux, il y a 19 shoot-them-up, soit presque un jeu sur cinq. Et, quand on fait un jeu génial (*Populous*), on vous sort une suite presque identique (*Powermonger*), et une horde de *data disks*. Bon sang, réagissez ! Ne laissez pas se reproduire les navets issus de films (*Total recall, Gremlins II, Cabal, Night Bread...*).

Les jeux vidéo s'endorment, s'enfoncent dans le lit moelleux de la paresse. Alors, si tous ces jeux bidons vous plaisent, il n'y a plus d'espoir. Mais si, comme je l'espère, vous voulez mieux, alors dites-le, manifestez-vous !

Eric Mittica

■ *Pour ce qui est des jeux inspirés de films ou de jeux de salles d'ar-*

cade (sauf quelques exceptions), je suis d'accord avec toi. En revanche, je te trouve dur avec Powermonger *: ce jeu est très différent de* Populous...

PC, Amiga Archimedes...

J'ai plusieurs questions à te poser. Tout d'abord un point sur le hardware : qu'est-ce qu'une mémoire EMS ? Quelle est la différence entre mémoires normales et mémoires dites « Static Column » ?
Le *Tilt* bis. Publication impossible à trouver chez moi, dont je ne saisis par conséquent pas l'utilité. Donc, c'est quoi au juste ? Est-ce plus orienté vers le matériel que *Tilt* ?
Pourquoi ne pas publier des photos de nos journalistes préférés ainsi que de leurs salles de travail ?
Dans le n° 89, plus précisément dans le dossier Comment gagner sa vie dans la micro, j'ai lu qu'un programmeur doit connaître le C, le pascal, l'assembleur 680xx – jusque-là, pas de problème. Mais vous nous dites qu'il doit également connaître la programmation Unix. Question : c'est quoi, sur quelle configuration cela tourne-t-il, et qu'est-ce que cela a de plus que les autres systèmes d'exploitation ? Autant s'y mettre tout de suite : Commodore vient de lancer une station Unix (5 Mo, HD 100 Mo, Unix 5 release) au prix d'un *Amiga 3000*.
Voici la véritable cause de cette bafouille : il est à l'heure actuelle une machine dont on commence à parler, l'*Archimedes*, et une dont on va parler, l'*Amiga 3000*. Par pitié, faites-nous un petit dossier sur ces bécanes. Elles ont tout pour nous rendre dingues ! Processeur RISC, horloges à 25 Mhz...
A propos de l'*Amiga 3000*, justement, vu qu'il dispose en standard du flicker fixer et d'un désentrelaceur ECS KS 1.3 (qui marche), nécessite-t-il un écran multisync pour ne pas baver en haute résolution ? En outre, pensez-vous que la baisse de prix spectaculaire qu'il subit actuellement va continuer ?

Pierre Yves Le Dirach

■ *La mémoire LIM-EMS est un mode d'utilisation de la mémoire étendue (au-dessus de 1 Mo) sur* PC. *Ce standard, lancé par Lotus pour 1-2-3, est très archaïque et d'un accès très lent. En anglais, ce type de mémoire paginée (découpée en pages) s'appelle* expanded memory. *On peut l'installer grâce à des drivers spéciaux :* EMM.SYS, PS2EMM.SYS... *Elle peut normalement fonctionner sur tous les* PC.
Le mode Extended *correspond à l'utilisation de la mémoire de façon linéaire par les 286 et 386 à l'aide de gestionnaires comme HIMEM.SYS. Cette mémoire est d'un accès beaucoup plus rapide mais n'est pas reconnue par tous les programmes.*
Il existe deux types de mémoire : la mémoire statique et la mémoire dynamique. C'est cette dernière qui est dans votre micro. Elle est régulièrement rafraîchie par le processeur et a besoin d'être alimentée pour garder ses informations.
La mémoire statique, elle, garde ses informations même si vous coupez l'alimentation, mais elle est beaucoup plus chère...
Tilt bis : *je suppose que vous faites allusion au numéro spécial de décembre. Ce hors série est le condensé annuel des programmes et des machines qui ont marqué la micro ludique. Vous pouvez le commander à* Tilt, *au service des abonnements (délai d'expédition six semaines).*
Des photos des journalistes passent de temps en temps... mais notre modestie en souffre.
La connaissance d'Unix n'est guère utile que pour les programmeurs « professionnels ». Ce système d'exploitation est multitâche, multiutilisateur et destiné à être utilisé en réseau. De nombreux minis utilisent Unix, de même que le Next, *et même les* PC *(puissants) ou les* Mac *peuvent en profiter. Je n'ai pas encore vu la station Commodore, je ne peux donc pas vous dire ce qu'elle vaut.*
*L'utilisation d'un moniteur multisync peut en effet limiter le scintillement dû aux très hautes résolutions de l'*Amiga. *N'étant pas dans les secrets de Commodore, je ne sais si cette baisse de prix va continuer...*

Jeux sur Apple II

Je suis copieur de logiciels invétéré. Lorsqu'au hasard de la lecture du Forum, je découvre avec stupéfaction des copieurs qui tentent de justifier leurs actes par des arguments plus que bancals tels que « test avant achat » ou disent limiter leur activité aux « mauvais logiciels » et encourager en les achetant les « bons », je rigole franchement ! Pourquoi ne veulent-ils pas reconnaître tout simplement qu'ils n'ont aucune envie d'allonger la monnaie lorsqu'ils ont la possibilité de s'offrir le *Bô* soft dont ils rêvent.
Je pratique en effet assidûment le système des échanges entre copains possesseurs du même appareil que moi... lorsque j'en trouve ! Car dénicher une personne possédant comme moi un bon (très bon) vieux (hélas trop vieux) appareil de la gamme *Apple II* s'apparente à une épreuve d'endurance. Mais que dire de l'effort colossal que représente la recherche d'une boutique commercialisant des logiciels ludiques pour cet appareil ! Je vais essayer d'en tracer le scénario : recherche d'un jeu, drame en trois actes.
Acte 1 : à la maison.
Moyen le plus évident pour dégoter une boutique : les pages jaunes. Après une demi-heure d'efforts obstinés, on obtient parfois un nom, deux noms, mais jamais plus. Quant aux publicités, néant !
Acte 2 : au téléphone.
« Bonjour monsieur, n'auriez-vous pas des logiciels de jeu pour Apple II ? » Les réponses ici représentées forment 95 % de celles reçues : « Non, nous ne faisons que du professionnel (70 %) » ; « non, nous ne vendons plus que pour Mac (15 %) » ; « non, mais... » ; « vous dites ? » (100 % des durs d'oreille). Et lorsque, par un coup de chance invraisemblable, j'obtiens une réponse positive, nous passons à...
Acte 3 : dans une boutique spacieuse, propre et claire.
Car les boutiques Apple sont généralement grandes et spacieuses, on se sent immédiatement écrasé totalement par l'ambiance professionnelle qui entoure les *Mac*, et, parfois, l'*Apple II GS* qui meuble un recoin de la boutique. Mon brave ordinateur a été depuis longtemps enterré par décision du conseil d'administration.
Là, un vendeur en costume impeccable daigne m'accorder cinq minutes de son temps pour me présenter trois logiciels poussiéreux – dix ans d'âge garantis – à un prix défiant toute concurrence... Allons, ne soyons pas trop méchants, il m'est quand même arrivé une fois (une seule !) de trouver le tout dernier jeu de rôle ... au prix d'un *Game Boy* (590 F) ! Et, bien qu'il m'arrive parfois de penser que je n'aurais jamais dû acheter cette machine à l'époque où elle valait 10 000 F, je ne regrette rien : ni mon argent, je me suis bien amusé ; ni l'immoralité du piratage des jeux, ce qui m'a permis de me faire des amis en échangeant des softs...
Il est vrai qu'il m'arrive de condamner le piratage sur *Atari* ou *Amiga*, car ceux-ci peuvent se procurer d'excellentes compilations à un prix souvent dérisoire. Mais en ai-je le droit ?

James

« Exclusivement sur console Nintendo »

Nintendo poursuit sa campagne de pub, et ressasse ses *« exclusivement sur consoles Nintendo »*... Si c'est vrai pour (par exemple) *Dragon Ball*, comment peuvent-ils justifier cela pour *Tetris* ou *Silent Service* ? Est-ce parce que ces jeux n'existent pas sur d'autres consoles (par opposition aux micros) ? C'est pour le moins tiré par les cheveux ! Et qu'en est-il de *Silent Service* ? Sauf erreur de ma part, ce jeu existe aussi sur les *XE* et *XL* d'Atari. Alors, s'il vous plaît M. Nintendo, arrêtez les « exclusivement sur... », surtout quand cette affirmation est fausse.

Anonyme Nintendophobe

Les chaînes Ça continue !

« Ami informaticien, cette lettre peut réellement vous aider à acheter le matériel de vos rêves (matériel, logiciels, etc.)... »
Et oui, la série continue. Chaque mois nous recevons de nouvelles lettres nous parlant des chaînes... Faites attention de ne pas vous faire avoir.

"Les graphistes du mois"
Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale. Le gagnant reçoit un stylo calculette. Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins en indiquant les modalités de chargement.

Ordinateur utilisé ____________
Logiciel utilisé ____________
Référence de sauvegarde des dessins ____________
____
Nom ____________
Prénom ____________
Age ____________
Adresse ____________
____
Téléphone ____________
Je certifie que le dessin ci-joint est une oeuvre originale, non une copie.
Date:
Signature:

HIT-PARADE LECTEURS
Classez par préférence les quatre meilleurs jeux du mois.

1 ____________
2 ____________
3 ____________
4 ____________
Marque de votre ordinateur ____________
Facultatif
Nom ____________
Adresse ____________
____
Téléphone ____________

Renvoyez ce bon à TILT Rédaction, 9-11-13 rue du colonel Pierre Avia 75754 Cedex 15

HIT-PARADE

King Quest V
Sierra On Line
Powermonger
Electronic Arts
F 19
Microprose
Golden Axe
Ocean
Turrican II
Rainbow Arts
F 29
Ocean
Lemmings
Psygnosis
Indianapolis 500
Electronic Arts
Populous
Electronic Arts
Prince of Persia
Broderbund

Halte à la poussière!

Encrassement des connecteurs, accumulation de poussière à l'intérieur de la console, oxydation des contacts: bien souvent le mauvais fonctionnement d'une cartouche provient d'un problème de hardware. La solution est proposée par Naki Industries sous la forme d'une cartouche nettoyante nommée The Eliminator. De couleur rose, elle est munie d'une poignée et s'introduit tout à fait normalement à la place d'une cartouche ordinaire. Elle existe sur Nintendo, Sega, Megadrive, Game Boy, Lynx et Turbografx. Distribué en France par DPMF, ce système est proposé à moins de 200 F. D.T.

Suivez le guide

Commodore annonce la venue du Guide de l'environnement Amiga. Edité en collaboration avec Amiga Revue, cet ouvrage brosse en 250 pages un panorama sur les divers logiciels et extensions proposés pour les 16/32 bits Commodore. Bref, un ouvrage de référence proposé à moins de 50 F.

Décompiler?

On se souvient de la polémique engagée par l'AFEL (voir TJ n°80) à propos d'un projet de directive européenne autorisant les utilisateurs à "bidouiller" les programmes pour en assurer la maintenance. Malgré les tentatives de lobying de l'AFEL, la directive a cependant été votée et comporte l'essentiel des dispositifs prévus. En clair, la décompilation est désormais autorisée -sous certaines conditions- dans la CEE.

Y'a un bug...

La page 16 de la rubrique Avant-Premières de notre précédent numéro (Tilt 90) contient une erreur. En effet, nous indiquons que le logiciel Logical est développé par Loriciel. En fait, c'est Rainbow Arts qui préside à sa destinée.

En avant la musique

Mis en place par la Direction des parcs, jardins et espaces verts de la Ville de Paris ainsi que par la société Trans'Art Express, le Pavillon chromatique se propose d'associer ordinateur, vidéo et musique. Concrètement, il s'agit d'un damier de 16 cases de côté. Chaque pas sur une case génère des sons et la mélodie se construit ainsi en fonction du déplacement des visiteurs. Au programme, des musiques de Mozart, Satie, Garner et autres. Le Pavillon chromatique est exposé jusqu'au 23 juin 1991 au kiosque du square A. Chérioux dans le 15e arrondissement de Paris. Il sera du 26 juin au 18 août 1991 au square Carpeaux (18e) et du 21 août au 25 septembre 1991 au square d'Anvers (9e). La visite de ce pavillon est libre et gratuite.

Le bon format...

Jusqu'en juillet 1991, la société 3M propose ses disquettes préformatées, disponibles pour Macintosh et PC -en plusieurs tailles pour ce dernier. D'après 3M, elles engendrent un gain de temps estimé aux alentours d'un quart d'heure par boîte de dix par rapport aux disquettes classiques. Et c'est bien connu: le temps c'est de l'argent...

Bonne impression

Annoncée à l'occasion du PC Forum 1991, la nouvelle imprimante Citizen arrive en France. Cette Swift 9X dispose d'une tête 24 aiguilles et permet l'impression au format A3. Compatible IBM et Epson, elle monte jusqu'à 240 DPI en mode graphique. Son prix, d'environ 4500 F TTC, la situe dans une bonne moyenne.

Limitation de vitesse?

L'intégrateur graphique de Microsoft, Windows 3, est certes séduisant mais s'avère fort gourmand en matériel. Il nécessite en effet une configuration assez développée pour être pleinement opérationnel. Certes, il est toujours possible de le faire fonctionner sur un AT mais au prix d'une certaine lenteur. D'où l'idée de la société Future de proposer Fast!, un logiciel permettant d'accélérer Windows 3... Importé par Com&Dia et proposé aux alentours de 1000 F, ce logiciel remplace le Smartdrive. Au dire de ses importateurs, l'augmentation de la vitesse de Windows 3 est de plus 550%! A vérifier...

Le CeBIT s'exporte

Organisé par les sociétés Hanover-Messe International (cf le CeBIT) et Adsale Exhibition Services, le Cenit Asia se tiendra pour la deuxième fois du 4 au 7 octobre 1991 au Hong Kong Convention and Exhibition Center. Pas moins de 300 exposants de 36 pays sont attendus et le nombre de visiteurs devrait être de l'ordre de 50 000. Rappelons que ce salon est l'occasion de découvrir l'ensemble de la production informatique d'Asie du Sud-Est tant en matériels qu'en logiciels.

Dessin sur ST: encore plus!

Upgrade Edition annonce la venue d'Arabesque Professional 2.11. Ce programme de DAO sur ST dispose ainsi de nouvelles fonctions. Au menu, citons courbes et polygones de Bézier en modes Bitmap et vectoriel, la possibilité de réaliser des copies multiples, l'intégration de nouveaux formats de fichier, la venue d'un zoom perfectionné, etc.

Ensemble...

Geoworks annonce la signature d'un accord avec Dimensions Research concernant l'élaboration d'un tableur basé sur un Run Time de l'intégrateur graphique Ensemble. Ce logiciel, dont le nom n'est pas encore fixé, devrait disposer de capacités avancées telles la 3D, l'importation de fichiers type Dbase, un langage de macrocommandes, etc. La venue de ce tableur devrait intervenir au mieux dans les six mois. Rappelons que d'autres éditeurs -et non des moindres- ont annoncé leur intention de développer des applications utilisant cet intégrateur graphique. Cependant, pour le moment, c'est plutôt le désert...

Sons et PC

Quelle bonne idée que de sortir une nouvelle calculatrice jouet avant les épreuves du bac! La TI 81, de Texas Instrument, dispose d'un écran de 8 lignes par 16 colonnes et offre plus de 300 fonctions. Elle se débrouille toute seule avec les matrices, dispose de deux bases de données de fonctions, facilite le tracé des courbes grâce à son écran graphique. Programmable, elle intègre 2 400 octets et stocke jusqu'à 37 programmes différents. Concluons en précisant qu'elle offre une précision interne de 16 chiffres (affichage de 10+2 en exposant) et que son prix est inférieur à 600 F TTC.

NEC à la baisse

Suite à la baisse de prix de la PC Engine, qui est désormais à moins de 1000 F TTC, la société Sodipeng poursuit ses efforts en ce qui concerne les consoles NEC. Ainsi, la Supergrafx est désormais proposée à un peu moins de 1500 F TTC avec un jeu contre environ 2000F TTC précédemment. Cela suffira-t-il à élargir l'audience de ce modèle? Rien n'est moins certain car le catalogue de titres spécifiques est toujours aussi limité. Un effort particulier à ce niveau est nécessaire, mais les éditeurs semblent assez réticents.

La nouvelle Sega...

C'était officiel depuis plusieurs mois, voici donc la confirmation de cette information: la console de jeu couleur portable de Sega sera bel et bien officiellement distribuée par Virgin en France et en Europe à la fin du mois de juin 1991. Son prix devrait être légèrement inférieur à 1000 F. Elle sera livrée avec Columns, un Tetris Like convaincant. Elle attaque donc bille en tête la Lynx, sa rivale de chez Atari. En ce qui concerne le tuner TV, les nouvelles semblent moins bonnes. Il apparaît en effet que des difficultés d'adaptation au standard Secam retardent, voire suspendent, la sortie de cette extension.

Puissance pas chère

Leader incontesté dans l'univers du microprocesseur destiné à la fabrication de micro-ordinateurs, Intel annonce la venue du 486 SX. Situé, du point de vue performances, entre les 386 et 486 DX, ce processeur 32 bits est cent pour cent compatible avec ses prédécesseurs. Moins coûteux qu'un 386 DX, il offre une fréquence d'horloge de 20 MHz, intègre une unité de calcul d'entiers, une mémoire cache de 8 ko ainsi qu'une unité de gestion de la mémoire. A noter que ce processeur est complété par un co-processeur mathématique (le 487 SX) ainsi que par le 82350 DT. Ce dernier permet la réalisation d'unités centrales, à base de 486 SX, constituées de 43 circuits contre 96 avec des techniques plus classiques! Bref, nul doute n'est possible en ce qui concerne le futur de ces puces. Soulignons, en outre, qu'Intel travaille sur une version 50 MHz du 486 SX. C.C.

Amiga et Dompub

Les possesseurs d'Amiga le savent bien: rares sont les revendeurs à diffuser du Dompub pour cette machine. D'où la naissance de Phoenix. Située dans le sud de la France, cette organisation propose ainsi plus de 2000 produits du domaine public et diffuse en outre de petites extensions. Signalons aussi que Phoenix propose des cours de programmation en assembleur par correspondance... Pour en savoir plus, écrivez à:
Phoenix DP,
90, rue Dragon,
13006 Marseille.

Imprimantes et Mac

CDR Informatique annonce une petite révolution dans l'univers Macintosh. Cette société diffuse en effet quatre drivers permettant de faire fonctionner sur Mac pratiquement toutes les imprimantes disponibles en France. Ces drivers dont les prix s'échelonnent entre un peu moins de 1000 F et plus de 2000 sont diffusés par le réseau Apple. Reste un problème toutefois: le Mac gère l'imprimante par une connexion sérielle alors que la majeure partie des modèles sont parallèles. Dans ce cas, il est nécessaire d'acheter en sus un convertisseur comme Para Link Express qui vaut tout de même dans les 1600 F TTC. Dommage que cette solution technique soit si onéreuse surtout par rapport aux nouvelles imprimantes Apple...

IIGS maniacs only

L'Apple II GS a toujours ses partisans comme le démontre la création de l'association GSAmat. Régie par la loi du 1er juillet 1901, cette dernière a pour but le regroupement des radioamateurs amateurs de II GS. L'inscription est fixée à 25 F. Pour en savoir plus:
GSAmat,
19, avenue Léopold II,
75016 Paris.

Jeu pour tous...

Pour la deuxième fois Ludomania se tiendra cet été, plus précisement en août, sur la côte d'Azur. Les 1 et 2 au Cap d'Adge, les 3 et 4 à la Grande Motte, les 5 et 6 à Marseille, les 7 et 8 à Toulon, les 9 et 10 à Saint Tropez, les 11 et 12 à Cannes, les 13 et 14 à Nice et le 15 à Monaco, un catamaran climatisé de 28 mètres de long avec 100 ST à bord permettra à tous de jouer et, en outre, de gagner divers lots... Rendez-vous est pris.

Une fête pour l'Amiga

L'association loi 1901 Iris annonce la tenue de l'Amiga New Year Conference. Cette exposition dédiée à l'Amiga, où les visiteurs pourront assister à diverses démonstrations des capacités de ce type de machines, se tiendra les 27 et 28 décembre 1991 à Nesles-la-Vallée (95). Soulignons aussi dans le cadre de cette exposition la tenue de concours démo, musique, graphisme et jeu. Pour plus de renseignements, écrivez à:
Iris,
BP 05,
95690 Nesles-la-Vallée.

Le Mac plus facile?

Spécialisée au départ dans la diffusion de logiciels du domaine public notamment sur Atari ST, Arobace Editions étend ses services à l'univers du Macintosh. Le catalogue d'Arobace propose ainsi diverses disquettes de Dompub pour ce type de machine. Signalons aussi la venue d'un programme commercial proposé à un peu moins de 700 F. Master Finder, tel est son nom, offre au Macintosh un système d'accès aux fichiers comparable à ce que propose le Browser du Next. Existant sous la forme d'accessoire de bureau mais aussi d'application classique, il permet de retrouver et d'accéder rapidement à n'importe quel fichier. Un regret tout de même: la version que nous avons reçue n'est pas francisée bien que le manuel le soit. Espérons que cela sera rapidement corrigé.

Pour tous les goûts

Sybex propose deux ouvrages à propos de Windows 3. Le premier -"Le Nouveau memento de l'utilisateur"- expose toutes les fonctions utilisateur de cet intégrateur graphique. Proposé à un peu moins de 150 F, cet ouvrage fait environ 230 pages. Le second est plus conséquent (plus de 300 pages) et s'adresse aux programmeurs. "Le Memento du programmeur" répertorie ainsi les 600 fonctions et quelque 250 messages de Windows. Il coûte moins de 200 F.

Planète Magique: no futur?

Aux dernières nouvelles, la Planète magique dont nous vous parlons en Tilt Journal du présent numéro, connaît des difficultés. Le dépôt de bilan est à l'ordre du jour... Tous les détails dans notre prochaine édition.

L'assembleur 8088: part two

Par JLJ

Chapitre deux:

C'est en bûchant qu'on devient bûcheron.

(Vieux proverbe chinois)

Salut, c'est encore moi, 8088 junior. Comme je vous l'ai promis le mois dernier, voici un petit programme fort simple (si, si) qui va nous permettre d'étudier les différentes instructions de l'assembleur. Etant donné le manque de place, je ne pourrai pas les étudier toutes. J'ai indiqué en fin de texte un certain nombre d'ouvrages qui vous permettront de vous familiariser avec ces instructions. Je vous conseille de vous y mettre car, le mois prochain, je vous donnerai un certain nombre de routines d'affichage assez corsées. On commence?

```
;   ----------------------
; Programme d'exemple No 2 par JLJ
; fonction: demander un texte
; et l'afficher encadré
;-------------------------------
position  macro
; positionne le curseur en DH,DL (= x,y)
    mov ah, 02h
    int 10h
endm
print     macro char, n
; imprime "char' n fois
    mov Cx, n
    mov al, char
    mov ah, 0Ah
    int 10h
endm
```

MASM *ne signifie pas, comme vous pourriez le croire,* Microsoft Assembler *mais* Macro Assembleur. *Les macros permettent de remplacer un texte simple par un bloc plus complexe. Cela simplifie grandement la rédaction d'un programme.*

```
;-----------------
; segment de pile
pile      segment stack "stack"
   db 100h dup (?)   ; pile de 256 octets
pile      ends
```

Contrairement à l'exemple du mois dernier, ce programme comporte une pile. Il ne sera donc pas possible d'en tirer un ".COM".

```
;------------------
;segment de données
data      segment
chaine    db 30 dup (0)
cadre     db " ,-||''"
data      ends
;-----------------
; segment de code
code      segment
    assume Cs:code;ds:data;es:data;ss:pile
debut:
    mov ax, data
    mov ds, ax
; ces deux lignes sont la façon la plus rapide
; de faire pointer correctement DS vers DATA
    mov es, ax
```

mov *est l'instruction de base de l'ASM. Elle correspond au "=" du basic. Ainsi,* mov es, ax *se comprend comme* "es = ax". *Les utilisations de* mov *sont variées, et permettent de transférer valeurs, adresses, contenus d'adresses et registres.*

```
    call efface_ecran
```

call *permet d'appeler une procédure. Il s'utilise de la même façon que* GOSUB *en basic, l'instruction* ret *permettant de revenir au point d'appel.*

```
    lea di, chaine   ; adresse de chaine => DI
```

LEA *signifie "charger l'adresse effective". On peut traduire la ligne précédente par* mov di, offset chaine, *offset signifiant "adresse de"...*

```
    mov Cx, 30  ; nombre max. de caractères
entree_chaine:
    xor ah, ah  ; met 0 dans AH
```

xor *est l'instruction binaire "ou exclusif". Le* xor *d'un registre sur lui même est un peu plus rapide qu'un* mov *registre,* 0. *Cela vous montre qu'en assembleur, le chemin le plus simple n'est pas toujours le plus rapide...*

```
    int 16h     ; fonction BIOS "lire caractère
    cmp al, 13  ; al = 13 ("return") ?
```

cmp *signifie "comparer". L'instruction suivante,* je *(jump if equal) utilise le résultat de cette comparaison. Si* AL = 13, *le programme saute à "fin_entrée". Sinon, il continue comme si de rien n'était. "je" fait parti des instructions de saut. Très nombreuses, elles correspondent à des "GOTO conditionnel" de type "if ... goto ...".*

```
    je fin_entree    ; oui => fin de la boucle
    cmp al, 0   ; touche étendue ?
    je entree_chaine ; oui: ne pas prendre  stosb
    ; sauver AL dans "chaine"
```

cette instruction permet de sauver le contenu de AL *dans l'octet pointé par* ES:DI.

```
    loop entree_chaine; continuer jusqu'à CX=0
```

et voici les boucles! La portion de programme comprise entre entree_chaine: *et* loop... *sera répété* CX *fois. A chaque itération,* CX *sera décrémenté (diminué de 1), la boucle s'arrêtant quand* CX = 0.

```
fin_entree:
; RETURN a été pressé: fin de la chaîne. ES:DI
; pointe vers l'octet suivant la fin de "chaine"
; Il faut maintenant vérifier que DI soit non
```

```
; nul, car, pour moi (le 8088), 0-1=65536
    cmp di, 0
    jne DI_non_nul ; Jump if Not Equal...
    inc di      ; di = di+1
DI_non_nul:
    call afficadre ; procédures d'affichage
fin:
;les deux lignes suivantes SONT OBLIGATOIRE
;pour sortir "proprement" du programme
    mov ax, 4C00h
    int 21h
```

Le corps du programme est terminé, voici maintenant les procédures qu'il appelle. Leur utilisation se rapproche du "GOSUB" basic, des procédures pascal ou des fonctions C. Attention, les registres ne sont pas sauvegardés automatiquement. Les valeurs qu'ils contiennent peuvent être perdues: push *et* pop *permettent de ranger leur contenu momentanément.*

```
;-----------------------------------
; AFFICADRE: affiche un cadre en 10,10
; registres non sauvegardés
afficadre       proc near
    mov si, offset cadre ; adresse de cadre
    mov dx, 0A0Ah
    position ; curseur en 10, 10
    print [si+1], 1; coin sup. gauche
```

Le compilateur remplace print [si+1], 1 *par* mov al, [si+1], mov cx, 1, *etc...* [si+1] *est ce qu'on appelle un* ***adressage indirect.*** SI *contient l'adresse de cadre,* SI+1 *l'adresse de cadre+1... Les crochets signifient: contenu de... et [si+1] représente le contenu de si+1.*

```
    mov dx, 0A0Bh ; 10, 11
    position
    print [si+2], di; ligne horizontale, DI fois

    mov dh, 0Ah     ; 10
    mov dl, 0Bh     ;11
    add dx, di  ; positionne en 10, (11+DI)
    position
    print [si+3], 1 ; coin sup. gauche

    mov dx, 0C0Ah
    position
    print [si+5], 1 ; coin inf. gauche

    mov dx, 0C0Bh
    position
    print [si+2], di ; barre inférieure

    mov dh, 0Ch
    mov dl, 0Bh
    add dx, di
    position
    print [si+6], 1 ; coin inf. droit
    mov dx, 0B0Ah
    position
    print [si+4], 1 ; barre verticale
    mov dh, 0Bh
    mov dl, 0Bh
    add dx, di
    position
    print [si+4], 1; idem
; pas de "ret": le programme continue
; directement avec la procédure suivante
afficadre       endp ; fin de "afficadre"
;-------------------------------------
; AFFITEXTE: afficher "chaine" en 11, 11
affitexte       proc near
    mov dx, 0B0Bh
    position
    mov Cx, di
    lea si, chaine
at1:
    lodsb       ; caractère [ES:DI] dans AL
    mov ah, 0Ah
    int 10h
    inc dx      ; position (x+1, y)
    position
    loop at1
    mov dx, 1010h   ; positionner plus loin
    position
    ret   ; retour au point d'appel de "afficadre"
affitexte       endp
;-------------------------------------------
; effacer l'écran en initialisant l'affichage
efface_ecran    proc near
    xor ah, ah  ; met ah à 0
    mov al, 3   ; mode 80x25, couleur
    int 10h
    ret
efface_ecran    endp
code ends       ; fin du segment de code.
end debut       ; fin du programme.
```

Pour finir, voici quelques livres qui vous permettront de mieux appréhender ma programmation. **La Bible du PC** *est un pavé -presque mille pages - indispensable à tous ceux qui désirent programmer sur compatibles IBM. De très nombreux programmes bien documentés sont présentés dans leurs versions basic, pascal, C et assembleur, ainsi qu'une liste complète des interruptions. Il est assez cher, mais son prix est entièrement justifié!* **Le Grand Livre de Turbo ASM et Debugger** *présente lui aussi de très nombreux programmes ASM, et décrit en détail les instructions et directives de l'assembleur.* **Autoformation à l'assembleur sur PC** *est moins exhaustif, mais plus progressif. Ces trois livres sont édités par Micro Application. On se retrouve dans 1,2 .10^{13}cycles d'horloge... (à 4,77 Mhz) pour la fin de cette série sur l'ASM 8088.*

Complétez votre collection

Bancs d'essai

Dossiers

Challenges

Hits

SOS Aventure

Hors séries

Solutions

LES SOFTS TESTÉS DANS CE NUMÉRO

VENTES

AMSTRAD

CPC 6128 disc (en b. orig.), miroir astral et prévision astrale, les deux neufs : 500 F + port. **Brigitte ADISSON, La Cropte, 24380 Vergt. Tél. : 53.06.76.46.**

Vds nbx jx orig. pour CPC 464 K7 de 20 à 50 F. **Frédéric HUGUET, Résidence Port Frontignan, 143, avenue Vauban, 34110 Frontignan.**

Vds 6128 coul. + 30 jx dont 18 orig. + OCP + disco + joy + CPM. Val. : 5 200 F. Vendu : 3 000 F. Vds livres des trucs sur MD : 30 F. **Yohann JOUNIAUX, 10, rue du Puits-Noir, Massujat, 79000 Niort. Tél. : 49.28.06.64.**

Vds CPC 6128 coul. BE + 12 jx orig. + Textomat + 25 disks (1 800 F). Ech. jx sur A500. Urgent ! **David MALIVET, 24, rue du Capitaine-Maire, 62222 Saint-Martin-Boulogne. Tél. : 21.31.78.16.**

Vds Amstrad CPC 664 (D7) + mon. coul. + nbx jx + bte rang. + joy + synthé vocal + souris : 1 500 F. **Didier GOUVERNET, 3 bis, rue Pierre-Brosselette, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. : (16-1) 43.00.06.60.**

Vds CPC 6128 coul. + joys + manuel + 50 jx. le tt TBE pour : 2 600 F. **Cédric HYLAIRE, 26, rue du Canal, Bagneaux-sur-Loing. Tél. : 64.28.84.35 (après 18 h).**

Affaire : vds CPC 464 coul. + manuel + mag. + 3 joys + câble et kit de téléch. + 98 jx : 1 500 F. **Jean-Luc JORDAN, Plein Soleil le Levant, R17, 83310 Cogolin. Tél. : 94.54.42.51.**

Vds CPC 6128 écran monoch. plus jx : 2 000 F (à déb.). **Richard LETUR-MOREL, 10, place Pinel, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.82.66.81.**

Vds CPC 6128 coul. + moni. coul. + joy + manuels + DK CPM + jx orig. + utilit. + revues : 2 500 F. **Harvey DUPERRON, 5, boulevard de Polangis, 94340 Joinville-le-Pont. Tél. : (16-1) 43.97.14.33.**

Vds CPC 464 + lect. disk + jx (compil.) + joys + disk vier. : 3 000 F. **Mickaël CORNILLE, Maison Carrère Benesse, Maremne. Tél. : 58.72.55.04.**

Vds CPC 464 coul. + lecteur DDI-1 (ss gar.) + joys + nbx jx K7-D7 env. 4 000 F. **Manuel CARDOSO, 12, rue Neuve de la Charbonnière, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.55.81.58.**

Vds CPC 6128 + moni. + adapt. télé + radio + jx : 3 300 F à déb. **Benoît BASTIT, 49, rue Labrouste, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.28.06.11 (après 19 h).**

Vds CPC 464 mono. + DDI + revues + 20 K7 + 50 DK + livre Weka : 2 300 F. Px à déb. **Brice FOURNIER, 183, avenue Tivoli, rés. Ile-de-France, 33110 Le Bouscat. Tél. : 56.39.89.46.**

Vds CPC 464 + monit. coul. + lect. disk DD-1 + nbx jx K7-D7 + 2 joys : 4 000 F. **Claude ROOSE, 45, rue Jean-Jacques-Rousseau, 59370 Mons-en-Baroeul. Tél. : 20.04.00.52.**

Vds CPC 6128 coul. + 56 jx or. + joy + manuels + revues + D7 vier. + câble télécharg. + D7 Amcharge. Px : 2 200 F. **Maxime PUECH, 222, rue de Crequi, 69003 Lyon. Tél. : 78.60.75.05.**

Vds CPC 6128 + mon. coul. + joy + 200 jx + nbx mag. Val. : 5 500 F. Vendu : 2 500 F. Le tout avec imp. DMP-2000 : 3 500 F. **Serge DESCOMBES, 231, rue Philippe-Triaire, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 42.04.22.52.**

Vds CPC 6128 coul. + jx (Power Driet, Dble Dragon...) + man., le tout : 1 500 F. **Ludovic ZAPPELINI, 1, rue de Bourgogne, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.30.26.74.**

Vds CPC 464 coul. + jx + joy + housse clavier + revues, le tout en TBE : 1 800 F. **David HUGUET, Gendarmerie de Roujan, 34320 Roujan. Tél. : 67.24.76.00.**

Vds CPC 6128 coul. + imp. DMP 2000 + souris AMX + Textomat + Pagemrk + scan. + jx (origi.) + DK + man. + btes + joy + mags + acces. : 6 500 F. **Joe CHEMALI, 20, rue de la Fédération, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.77.71.66.**

Vds sur CPC 464/6128 un peu de disk. et bcp de K7 (Stormilord, Knight Force, etc...). **Jonathan PEZZETTA, 3, allée Louis-Jouvet, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 47.06.62.96.**

Vds pour CPC 6128, multiface 2 + : 300 F ; Gun Stick : 150 F ; synthé. vocal : 200 F ; digital. : 350 F. **Hervé ROY, 10, rue du Four, Bt A, 94360 Bry-sur-Marne. Tél. : (16-1) 47.06.70.67.**

Vds CPC 6128 (TBE) mon. coul. + tuner-TV + radio-réveil + joys + 140 jx, val. : 5 000 F, vendu : 3 500 F. **Mickaël MONTES, 61, rue Louis-Auguste-Blanqui, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.47.71.30.**

CPC 464 + monit. coul. + App.-disk + nbx jx + manuel d'util. **Nicolas PICCIOLO, 17, rue Mathis, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.34.05.86.**

Vds CPC 6128 coul. + tuner TV + 3 joys + 2 câbles (K7-minitel) + jx orig. D7-K7, compil. D7) : 4 500 F. **Gilles LEPAULMIER, rue des Crettes Perrettes, 14970 Benouville. Tél. : 31.94.50.46.**

Vds 6128 coul. + 200 jx + joys + disco 6.0 + bte de rgt + util. + revues. Px à déb. **Grégory POTIER, 15, avenue Félix-Faure, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 40.60.66.28.**

Vds CPC 6128 coul. + 2 joys + 12 jx (Opé. Wolf, Chase HQ). Neuf : 2 000 F (urgent). Px à déb. **Yann COULONDRE, 12 bis, allée des Roses, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.72.53.46 (après 18 h).**

Vds cause armée CPC 6128 mono. + adapt. péri. + nbx jx + 50 revues. Le tout : 2 000 F. **Yannick GOLAWSKI, 127, rue Ambroise-Paré, 62110 Henin Beaumont. Tél. : 21.75.39.28 (le W.E.).**

Vds CPC 664 + nbx livres + kit télé. + nbses revues (100 %) + 25 D7 + orig. (Mortevielle, Dble Dr...) : 2 200 F. **Damien BOULAY, 12, rue des Violettes, 53940 Bonchamps. Tél. : 43.90.32.32.**

Ordi. CPC 464 coul. + 100 jx + 2 js. Le tt : 1 900 F, jeu Sega Golden Axe : 160 F. **Vy Thuy NGUYEN, BP 16, 93360 Neuilly Plaisance. Tél. : (16-1) 43.00.51.79 (le soir).**

Pour CPC 6128, vds orig. Defender of the Crown : 110 F. **Jean RIONDET, 1, rue des Brosses, 69360 Communay. Tél. : 72.24.62.11.**

Vds CPC 6128 coul. + nbx jx (envir. 100) + joys, TBE. Px : 2 100 F. **Stephane ALVAREZ, 13, rue J.-Brahms, 69740 Genas. Tél. : 78.90.28.10 (après 18 h).**

Vds D7 de jx 6128 (50 à 100 F) (Dble D., Rick D. 1 et 2, Impossamol). Env. 2 tbres à 2,30 F. **Nicolas MERAT, 30, rue de la Salle Nangis, 89290 Quenne. Tél. : 86.40.30.73.**

Vds CPC 6128 avec nbx jx, écran coul. + joys, le tout : 3*f000 F. **Olivier AARON, 13, allée des Ormes. Tél. : (16-1) 45.76.32.94.**

Vds jx orig. pour CPC disk : 60 F (AMC, Turrican, etc.). Vds console GX4000 neuve : 600 F. **Christophe ESCOTSEP, 112, rue J.J.-Rousseau, 65800 Aurelihan. Tél. : 62.36.42.77. Tél. du vend., dim.**

Vds CPC 6128 (TBE 1 an) + mon. coul. + 2 man. + 60 jx + manuel + disk CPM+ + revues : 2 300 F. **Nicolas GUEGUEN, 157, rue de Versailles, 92410 Ville-d'Avray. Tél. : (16-1) 47.50.73.31.**

CPC 6128 coul. + 2 joys + 14 jx + manuel : 2 500 F. **Raphaël PHILIPPOT, 3, rue du Général-Leclerc, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.14.27.46.**

Vds CPC 6128 coul. peu servi + 13 jx orig. + joy neuf + disk vier. + livres. Prix : 3 000 F. **Philippe ZANDOTTI, Villa Touspins, chemin Saint-Michel, 06360 Eze-sur-Mer. Tél. : 93.01.50.56.**

Vds impri. DMP 2000 pour CPC 6128. TBE : 800 F. Px à déb. **Alain MAGNER, 360, anc. rte de Chartres, 45770 Saran. Tél. : 38.73.69.59.**

Vds CPC 6128 coul. + 2e lect. + interface série + stylo optik + joy + nbx jx + util. + livres. Cédé pour 2 500 F. **Laurent GRISEL, 17, rue Jean-Jaurès, 92270 Bois-Colombes. Tél. : (16-1) 47.84.54.43.**

Vds CPC 6128 coul. + jx et man. peu servi : 3 500 F et impri. neuve : 1 500 F. **Maribel DA SILVA, 88, rue de Troyes Guignes, 77390 Verneuil L'Etang. Tél. : (16-1) 66.06.27.12.**

Vds pour CPC mon. mono. : 500 F. Vds jx K7 : 50 F et en disk : 80 F. Vds Megadrive Eran. + 2 jx : 1 600 F. **Jean-Christophe FONTAINE, 12, rue Henri-Labasque, 77400 Lagny. Tél. : (16-1) 60.07.11.68.**

Vds pour CPC kit téléch. : 50 F, 20 jx Kickoff, Fighter B. : 50 à 100 F pce, 25 rev. : 5 F pce. Le tt : 200 F. **Laurent RIGAUDEAU, 22, avenue du Cep, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 39.79.18.54.**

Vds CPC 464 coul. + jx + livres + bureau (val. : 900 F) + tuner. Px réel : 5 000 F. cédé au + offrant. **Thierry ROBERT. Tél. : (16-1) 42.55.70.91.**

Vds CPC 6128 plus avec coul., 3 cart., nbx jx, neuf gar. : 4 500 F. **Raymond HAAS, 3, rue Protis, 13007 Marseille. Tél. : 91.81.28.55 (le soir).**

Vds compils orig. pr CPC 6128. Soldées - 30 à - 50 % ! Tél. vite. Plutôt région du Havre. **Anthony SOUDET, 3, rue des Cormorans, 76930 Cauville-sur-Mer. Tél. : 35.20.27.61.**

Urgent ! Vds CPC 6128 + mon. coul. + nbx jx + 3 joys + câbles (man. et K7) + revues : env. : 2 600 F. **Sébastien FURIC, 11, rue Charles-de-Gaulle, Saint-Jean, 31240 L'Union. Tél. : 61.09.58.91.**

Vds CPC 6128 coul. + tuner TV + jx + Speed King + joy + manuel + revues. Px : 3 400 F (à déb.). **Laurent ANTUNES, 10, rue du Vieux Moulin, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.03.08.90.**

Vds CPC 6128 à disk + 32 jx + 1 man. Cobra + 2 copieurs + 5 livres + des prises + 1 gros livre. Px : 4 000 F. **Stéphane DECORDE, La Planche-la-Feuillie, Gournay-en-Bray. Tél. : 35.09.13.61.**

Vds CPC 464 avec lect. de dis. + impr. et nbx jx : 2 900 F. Tél. vite ! **Patrick BRESSAN, 8 bis, rue de la Résistance, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.77.36.21.**

Vds jx orig. sur CPC 464 K7. Liste sur dem. avec tbre. Un cadeau à chq acheteur. **Maxime LANGE, rue des Chenevières, 36110 Levroux. Tél. : 54.35.70.87.**

Vds CPC 6128 + écran coul. + nbx jx (orig.) + 2 joys + tuner + adapt. TV + radio-réveil + bte de rgt) + livres : 3 000 F. **Guillaume PETITJEAN, 6, rue de Villevert, 60300 Senlis (Oise). Tél. : 44.53.55.09.**

Vds pour CPC table. graph. (Graphiscop II) : 600 F et adapt. perso. de Motus : 40 F D7 et port comp. **Laurent GORGA, 18, bd de la Libération, 05000 Gap. Tél. : 92.53.73.89 (ap. 19 h).**

Vds D7 pour 6128 : Live and Let Die, Mr. Heli, D. Dragon 1, Wonderboy + Wizbalet 10, Great Games. Jx entre 50, 100 F. **Bruno JOUVE, 5, avenue du Gresivaudan, 38130 Echirolles. Tél. : 76.23.15.69.**

Vds CPC 6128 coul. joy. + 68 jx et 8 util. + manuel : 2 200 F. **Laurent COURTAUD, 13, rue de Romesnil, 95000 Livilliers. Tél. : (16-1) 34.66.91.17.**

Vds CPC 664 mono. + souris + bureau + impri. Tanug TP100 + nbx jx : 3 500 F. **Arnaud DELAUNE, 1, rue Louis-Dessard, 95120 Ermont. Tél. : (16-1) 34.13.91.90.**

Vds 6128 coul. BE + nbx disk + jx + cray. opt. + magazines + bte rgt. Px : 2 700 F. **Victor MARTINS, 7, rue du Général-Noël, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.51.42.95.**

Vds CPC 6128 coul. (nveau lect.) + 32 disks (jx et utilit.). Px : 2 500 F. **Samuel MIEZE, 31, rue du Blamart, Ecques, 62129 Thérouanne. Tél. : 21.39.44.56.**

Vds CPC 6128 coul. + 2 joys + nbx jx dont 33 orig., le tt : 2 500 F. **Mikaël BENGIDAR, 126, bd de la République, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 47.71.88.88.**

Vds 6128 mono. + nbx log. orgx + joy + doubl. joy + cordon K7 + h. parleur + bte disk. Px : 2 000 F. **Michaël LEMARIE, 23, rue Joachim-Bonnier, 72100 Le Mans. Tél. : 43.41.44.15.**

Vds CPC 6128 coul. + manuel + jx (40) + livre exploit. + coupl. de joy + cordon magnéto. Val. : 5 000 F. Px : 3 100 F. **Arnaud CHEBASSIER, 28, rue de la Marinière, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.52.37.**

Vds CPC 6128 + 1 man. + nbx jx + revues. Val. : 6 000 F, cédé : 2 500 F. **Frédéric DUPREY, 74, avenue de Stalingrad, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.77.34.17.**

Urgent vds pist. Magmon pour CPC 6128 avec 7 jx. Px : 200 F. **Guillaume GILLOOTS, 31, rue de Maison Fleurs, 77515 Faremoutiers. Tél. : (16-1) 64.04.22.48.**

Vds CPC 6128 + accompagné nbx log. : Rick Dan., Gryzo. Ikari W., O. Wolf... Gar. 6 mois : 3 800 F. **Fabrice GRANDGUILLOTTE, 4, rue des Mourets, 50460 Querqueville. Tél. : 33.03.96.26.**

Vds CPC 6128, mon. coul., tuner TV, etc... : 3 600 F à déb. **Romain HODICQ, 75, rue de Provence, appt 62, 59760 Grande Synthe. Tél. : 28.60.80.59.**

Affaire ! Vds CPC 6128 + adapt. télé et radio. + jx renommés + antennes + 2 joys. Px : 3 000 F. **François-Xavier MICHAUD, 20, rue Xavier-De Maistre, 06100 Nice. Tél. : 93.52.86.35.**

Vds CPC 6128 écran monoch. + guide d'util. + 50 jx. Px : 2 500 F. **Philippe PERSENT, 2, rue de Verdun, 02300 Blérancourt. Tél. : 23.39.68.66.**

Vds jx pour 6128 (D. Dragon, Sly-Spy, SRAM 2, l'Ange de Cristal, Golden Axe, Les dieux de la mer, Last Ninja 2. **Antoine NASSER, 11, rue Morère. Tél. : (16-1) 45.45.41.98.**

Rech. corres. ayant une bonne maîtrise de la prog. de la Citizen 120D avec un CPC 464. **Christophe DROUET, 20, place de l'Hôtel de Ville, 89390 Ravières.**

Vds CPC 664 écran coul. + jx + lecteur K7 + jx + manuel. Px : 1 900 F + console GX400 + jx. Px : 800 F. **Jean-François GIRAULT, 173, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.00.25.87.**

Vds CPC 464 mon. coul. + 40 jx + tuner TV + meuble + radio-réveil + antenne int. + 2 joys + manuel, TBE, le tt : 3 000 F. **Alexandre LAMPAERT, 120, rue Gambetta, 59142 Villers-Outreaux. Tél. : 27.82.04.81 (ap. 19 h).**

Vds CPC 464 + lect. DK + 150 jx sur disk et 8 K7 + housse de prot. + revues. Le tt à 2 500 F. **Michaël BANOUN, 2, rue Marcel-Sembat, 78270 Bonnières-sur-Seine. Tél. : (16-1) 30.42.24.71.**

Vds CPC 464, mono., TBE + jx, K7, 1 joy. Px : 1 300 F. **Jacques LEONARD, 138, rue de la République, bat. E, esc. q, app. 166. Tél. : (16-1) 48.95.86.82.**

Vds CPC 464 coul. 38 jx + joy : 2 000 F. **Nicolas COMBET, BP 28, 73800 Montmélian. Tél. : 79.28.85.82.**

Vds pour CPC : lect. 5 1/4, synthé. SSA1, K7 jx, revues. Vds Atari 520 STF, DF. Px int. **Thierry GEORGEL, 8, rue du Mont Garin, 59130 Lambersart. Tél. : 20.93.19.33.**

CPC 6128 + mon. coul. + kit téléch. + dbleur joy + cordon magneto + phaser + jx orig. : 3 200 F. **Jacob MATHIOU, 14, rue de la Croix-aux-Cerfs, 28630 Thivars. Tél. : 37.26.40.97 (ap. 20 h).**

Vds CPC 6128 coul. + tuner TV + radio-réveil + 64 jx + bte rang. + joy + disks util. : 5 082 F TBE. **Didier RIGAUT, 1, lot Mucca, route de Janas, 83500 La Seyne-sur-Mer.**

Vds CPC 6128. Px à déb. et aussi disk livres, K7. **Virginie MERCIER, 35, rue Basse, Roquetoire, 62120 Aire. Tél. : 21.95.05.36.**

Vds CPC 6128 coul. + 2 joy + nbx jx + util. + revues + manuels : le tt TBE : 2 900 F à déb. **François TREYVE, 9, rue de Foulet, 03000 Moulins. Tél. : 70.44.20.68.**

CPC 464 mono. + joys + jx, housses, le tout sacrifié à 1 000 F. **Eric GIL, 6, rue de Stepney, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.37.57.09.**

Vds nbx jx sur CPC. Px à déb. **Wilfried SERISIER, 10, allée des Lilas, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 43.52.28.98.**

Vds un gd nbre de jx sur CPC 6128 avec bte et notice à moitié px, liste par tél. **David BERTAUD, 17, avenue Cambacères, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 69.30.84.23.**

Vds CPC 6128 coul. TBE + jx + câble magneto + nbx mags + discologie : 1 980 F. Vds D7 par 20 : 300 F. **Cyril DE LA REBERDIERE, 28, rés. Aristide-Briand, 78700 Conflans-Sainte-Honorine. Tél. : (16-1) 39.19.90.33 (entre 19 h 30-20 h 30).**

Urgent ! Vds CPC 6128 TBE + nbx jx (hits) + kit de téléchargement + revues + joy. Px : 1 000 F. **Fabrice VACHER, 16, rue du Tertre, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 47.72.00.93.**

Vds CPC 6128 parfait état + nbx disq. + câble impri. + journaux : 2 000 F. **Fabrice BOULAKIA, 337, bd Saint-Denis, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 43.33.11.10.**

Vds pour 6128 : 1 orig. Tortues Ninja : 70 F + au choix 1 autre jeu : Hostages, Batman, Dble Dragon 1, 2... **Geoffrey CASTELLANO, 5, allée de la Métiverie, 37540 Saint-Cyr-sur-Loire. Tél. : (16-1) 47.54.71.33.**

Vds CPC 6128 + mon. coul. + nbx jx + joys + manuel : 2 300 F. **Arnaud PREMAT, 22, rue des Sillons, 94440 Marolles-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.98.10.69.**

Vds CPC 6128 coul. TBE + tuner TV + jx + Speed King + joy + man. + rev. Px : 3 200 (à déb.). **Laurent ANTUNES, 10, rue du Vieux Moulin, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.03.08.90.**

Vds CPC 464 coul. + lect. disk + nbx jx + joy + manuel + 40 Tilts. Val. : 6 000 F, cédé à 2 200 F, TBE. Urgent. **Wilfried ROLLAND, 99 ter, chemin de la Montagne, 94360 Bry-sur-Marne. Tél. : (16-1) 47.06.07.65.**

Vds CPC 6128 coul. + nbx jx + util. + revues + manuel. Px : 2 900 F. **Fabrice GORNET, 40, avenue des Sports, 33290 Parempuyre. Tél. : 56.95.12.37.**

Vds 464 coul., lect. de K7 et de disk, nbx jx + util., imp., 62 mag., joy, livres d'initiation, le tt : 4 790 F. **Mathieu BOEUF, Chemin de la Combe, 69510 Soucieu-en-Jarrest. Tél. : 78.05.54.61.**

Vds CPC 6128 coul. (état neuf) + manuel + nbx jx + 1 copieur : 2 400 F. **Florian GOHIER, 60, rue Pierre-Brossolette. Tél. : (16-1) 47.32.47.04.**

Vds pour CPC 6128 disk 3 1/2 pleines de jx cause passage sur 5 1/4. Px de 25 à 40 F. Dem. liste. **Fernand TAVARES, 30, rte de Châteauneuf-Le-Vercors 2, 26200 Montélimar.**

APPLE

Vds IIe, 64 Ko, écran monoch., joys et très nbx prgs. Px : 2 000 F. **Thierry DAVID, 16, boulevard Miliana, 53200 Château-Gontier. Tél. : 43.07.23.15.**

Vds clavier IIc : 700 F. **Franck. Tél. : 43.80.74.06 (ap. 18 h 30).**

Stop ! Vds IIe coul. TBE, 128 Ko + drive + 2 écrans + joy + 100 disq + nbx doc. Px : 2 000 F ! **Guillaume PERRAULT, 101, rue de la Faisanderie, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.04.48.17.**

Vds IIc + moni. + supp. + souris + nbx jx et util. + bte rgt. Le tt : 3 400 F. **Raphaël BAUDOIN, 8, rue des Rosiers, 89100 Sens. Tél. : 86.64.36.37.**

III-2 drives, écran vert, émul. Apple II + tabl. prog. et util. : 2 000 F. **Christian CLEMENT, Petit chemin des Planches, 01600 Trévoux. Tél. : 74.00.64.54.**

Adobe Illustrator, Quark XPress, Aldus Pagemaker & Aldus Freehand pour Macintosh, moitié px. **Philippe HAUSTETE, 119, rue Cambronne, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 47.83.58.89.**

Vds IIc + souris + 2 lect. + livres + nbx log. : 2 800 F (sans moni.). **Hervé THARAUD, 581, route d'Engannaz, 74210 Faverges. Tél. : 50.44.55.86.**

Vds IIc + monit. mono. + support écran + 8à col. + chat mauve + ImageWriter + lect. ext. 5 1/4 + souris + joy + docs + disks : 5 500 F. **Olivier SIGOGNE, 6, rue Fabre, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 60.13.38.47.**

Vds IIc + prise pér. + souris + joy + jx util. (graphiques sonores) : 1 500 F (à déb.). **Frédéric LEGRAND, 4, avenue de la Baylie, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.51.52.19.**

Vds IIe, 128 K, 80 col., carte coul. et série, monit., 2 lect., câbles péri. et impri., 60 disq. + doc. : 2 000 F. **Emmanuel**

DE PLASSE, 7, rue de Buc, 78350 Les Loges-en-Josas. Tél. : (16-1) 39.56.24.98.

Affaire ! Vds Ile complet + man., livres, nbrses D7 : 800 F (parfait état). **CARDOT, 38, rue Pierre-Brossolette, 92390 Villeneuve-la-Garenne. Tél. : (16-1) 47.98.70.20.**

ATARI

Vds orig. Plotting sur STE STF px : 100 F neuf. **Samuel CARVAGLIO, 77, rue de Patay, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.82.02.90.**

Vds Flight, Simulator II orig. (Bte + doc.) : 200 F (port compris) pour ST/STE version franç. **Fabrice MIROCHA, 58, rue de la 10e Armée, 59640 Dunkerque. Tél. : 28.60.35.01.**

Vds orig. pour STE/STF : Robocop2, Shadow Warriors, Shadow of the Beast. Anglais 6e : 100 F chaq. **Efflam OMNES, 184, rue Saint-Maur, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.00.31.73.**

Vds 520 STF (1 Mo) + ST Replay + Vidi ST + Miximage + Cable Full Modem + Rom Mac + logs + livres : 3 500 F. Sautez dessus ! **Jean-Denis ALVES, 4, rue Maisant, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 45.34.48.36.**

Vds Mega ST + Megafile 30 + Spectre + nbx orig. : 5 000 F Midwinter : 100 F monit. Multisync Eizo 1024 X 768 3res : 4 000 F. **Michaël CAMBAY, 15, av. Bel-Air, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.44.87.72.**

Vds 520 STDF en TBE + mon. coul. + nbx SOFT + man. + Magaz. servie 1 an. Px : 3 900 F. **CHANH, en Yveline. Tél. : (16-1) 30.62.26.84 (ap. 18 h).**

Vds log. pour ST, 20 F avec disk ou 30 F sans D7. Liste sur dem. De supers jx vous attendent ! **Nicolas BOUQUET, 30, av. Boccace, 84000 Avignon. Tél. : 90.85.66.31.**

Vds 520 STF + nbx jx (F29 – Space ACE +) + 2 joys + souris. TBE. Px : 2 500 F. Urgent. **Didier SZAMVEBER, 20, av. de P.-Rovence, 78140 Vélizy. Tél. : (16-1) 39.46.52.28.**

Atari 520 STE nbx jx (Opé. Stealt) + mon. coul. + joys + souris. Px : 7 500 F, vendu : 5 000 F. **Cyril MARTON, St-Bazille de Meyssac, 19500 Meyssac. Tél. : 55.25.39.55.**

Vds 1040 STE + moni. coul. SC 1425 + souris + impri. + câble + joy + jx orig. + util. : 4 800 F. **Nicolas CODET, 13, rue Brochant, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.58.66.**

Vds CBM 64 + moni. coul. + 2 lect. K7 + 1 lect. D7 + nbx jx TBE. Vds Lotus, Esprit sur ST. **Cyrille TROUBAIEWITCH, 21, clos des Acacias, 57157 Marly. Tél. : 87.65.71.32.**

Urgent Atari XL : vds nbx jx + Bcp de prog à Taper + nbx livres d'init. 1 disk : 75 F. Trackball jms servi : 150 F. **Salina PEN, 57, rue Pierre-Grange, 73290 La Motte-Servolex, Chambéry. Tél. : 79.25.91.73 (ap. 18 h).**

Vds 520 STF + mon. coul. + tackball + Dungeon Master + CSB + Populous + Powermonger et plein d'autres : 3 500 F. **Richard PIEDEL, 113, rue de la Latte, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.01.60.21.**

Vds ou éch. jx sur ST. Vds bte dk 3 1/2 DF HD certifiées, neuves (non format.). **Samir MESTARI, 39, av. Joseph-Antoine, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.82.19.58.**

Vds orig. pour ST : Iron Lord, D.Dragon, Thunderblade, Starray, Voy. au centre de la T. : 100 F. **Nicolas BRONARD, Impasse Jean-Jaurès, Ecole primaire « Les Toits », 95540 Méry-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.64.84.06.**

Vds pour Atari ST+STE jx orig. : Speedball2, Falcon Mission disk2, Lotus, Turbo, Esprit... : 120 F. **Joël CHENELAT, Route d'Arles Crau-Sud, 13300 Salon-de-Provence. Tél. : 90.42.21.78.**

1040 STE + mon. coul. + jx + 2e lect. DF ext. + 2 joys. + souris/Matériel ayant – de 1 an le tt : 4 500 F à déb. **Stéphan NGUYEN VAN BAU, 158, rue Lenain de Tillemont, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.57.36.69.**

Vds 520 STF/DF gar. : 06/91 + péri. + nbx jx + btes + joy Pro 500 + tapis + souris + ST Replay 4. Px : 2 600 F. **Antoine VALPREMIT, 15, rue Descartes, 91080 Courcouronnes. Tél. : (16-1) 60.77.62.26.**

Vds orig. pour ST : 11 jx val. : 2 700 F, vendu : 750 F. Vds 50 revues. Val. : 1 000 F, vendu : 300 F. **Laurent DUPONT, 20, av. A.-Rousseau, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 44.75.00.91.**

Vds pour STE (org.) jx + btes + notice (ex : Mr do Runrun) à partir de 60 F. **Bruno TIBERGHIEN, 12, Square Jules-César, 95120 Ermont. Tél. : (16-1) 34.13.14.05.**

Vds 520 STF + nbx jx et utils + 2 joys + revues + souris + btes de rgt. Le tt TBE, px : 3 000 F. **Jean-Michel CRONIMUND, ch. de la Martinière, BP, 69510 Thurins. Tél. : 78.48.97.10.**

Vds 520 STF + moni. coul. + mono SC 1425 + impri. LX-800 + souris + joys + disk + jx + util + T de T, orig., livres, revues, papier, TBE : 7 000 F. à déb. **François RIQUET, 51, rue Roger-Salengro, 59286 Roost-Warendin. Tél. : 27.80.37.22.**

Vds Dom-Pubs sur ST (jx, Demos, musique, util.) à partir de 15 F. Liste contre un tbr. **Christophe BESNARD, 37, rue Charles-Martin, 76600 Le Havre.**

Vds impri. Atari SMM810 9 aiguilles, 80 Colonnes Comp. Epson + 2 rubans, état neuf : 800 F. **Jacques LE FLOCH, 105 bis, rue Eugène-Péreire, 91610 Ballancourt. Tél. : (16-1) 64.93.37.70.**

Vds 520 STE + nbx disk (utilt., jx, Demo...) + joy + bte rgt le tout : 2 500 F. **Franck LUBAT, 127, rue Jean-Jaurès, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.30.47.35.**

Vds 520 STF + ext. A 1 Mo + mon. coul. SC 1425 + joys + nbx jx + log. dessin + orig. Le tt : 4 800 F. **Julien DENIAU, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.44.82.**

Vds 520 STF + 1 Mo mon. coul., orig. nbx disks, Langages, joys, RS232, le tt en TBE : 4 000 F. **Michaël GOUEY, 09, rue de Galmanche, 14000 Caen. Tél. : 31.93.63.69.**

Vds 520 STF (ach. 12-88) + souris + péri. + jx. TBE : 1 800 F. **Jean-Jacques LENNE, 4, allée Clos Laisnées, 95120 Ermont. Tél. : (16-1) 34.15.79.82.**

Vds 520 STF coul. SC 1425 + joy + nbx jx le tt en TBE cédé : 2 900 F. **Franck VIGNERON, 14, rue des Chèvres, 91540 Mennecy. Tél. : (16-1) 64.57.12.76.**

Vds log. sur ST 520 t. b. px. Je suis rapide et honnête. Merci d'avce et longue vie. **David JANSOONEI, 7, chemin des Tisserands, 59650 Villeneuve-D'Ascq.**

Vds 1040 STF (gar. 3 m) + écran SC1425 (gar. 6 m) + souris + Fboot + Turbo, Joy + 80 D7 (F29, Dpaint...) + bte. TBE env. : 6 900 F. **Tony CHIARAVIGLIO. Tél. : 42.26.57.53.**

Vds 1040 STF + lect. 5 1/4 + qqs orig. dont Stos Basic + 12 licres ; le tt : 4 500 F. **Goran VASIC, 10, av. du Maréchal-Lyautey, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 30.74.23.46.**

Vds 520 STE + monit. coul. gar. encore 1 an + 15 jx. Px : 4 000 F. **Jean-Louis RAOUL, 18, av. de Pontoise, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 39.11.57.73.**

Exten. mémoire 512 K Sim pour 520 STE : 300 F, Bat et Maupiti, Islande : 200 F chacun. **Stéphane LEVASTOIS, 12 bis, rue de la Paix, 77400 Thorigny-sur-Marne.**

Vds orig. pour ST jx à 100 F (Beast, Ivanohé, Bomber, Batman, Maupiti + av. Tres) Bat complet. : 250 F. **Pierre FOUQUEREAU, 26, rue Descartes, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 43.63.43.78.**

Les pros. de l'Atari ch. à vendre ou éch. Stos : le créateur de jx (orig.) : 200 F. Bye ! **David DOUMOS, 3, impasse des Myosotis, 14470 Courseulles-sur-Mer. Tél. : 31.37.50.34.**

Vds 1040 STF, TBE, + souris + câble péri. + basic. Px : 2 000 F. **Alain GRASSI, 24, rue de la Camargue, 31170 Tournefeuille. Tél. : 61.07.27.73.**

Stop ! vds Dracula pour ST (jeu de stratégie-Aventure de Bannana'Soft). **Filip GEORGESCU, 4 bis, allée Jean-Rostand, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 60.77.11.23.**

Vds 520 STF DF + nvelle souris + nbx jx + disks vier. + câble pér. TBE, peu servi : 2 400 F à déb. **Alexandre COMPAGNON, 56, av. de Jasseron, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.22.23.76.**

Vds Atari 520 ST + jx (P. Of Persia, Lotus...) 2 joys + util. : GFA, Delux Paint, Trai.T. Px : 2 990 F TTC. **Brice CHAMPETIER DE RIBES, 5, av. Jean-Mermoz, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.38.90.87.**

Atari ST Vds 100 F orig. : Team Suzuk Captive, Maupiti, Midwinter, Hot Rod, Hard Drivin, Voy. du Temps, Indy, etc. **Guillaume CLAVAUD, 1, allée Buffon, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.21.20.96.**

Cse dble emploi vds 520 STF + écran mono 124 + imp. Star LC10 + le rédacteur. Le tt TBE : 3 800 F. **Michel HULIN, 3, rue Persil, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.68.27.36.**

Vds Atari 1040 STE (5/90) + écran mono SM124 (10/90) + péri. + joys + logiciels + embal. d'ori. : 4 200 F. **Rémi COURTOIS, 23, rue de la Liberté, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.28.20.27.**

Vds ou éch. Soft prg. Midi Sng Sons Pr Dio, Roland Midimix STE et autre. Vds Pro 12 orig. **Stéphan Alain CHABBERT, route de Narbonne, 31810 Venerque. Tél. : 61.08.24.33.**

Vds Atari 800 XL + lect. + 2 K7 : 150 F + port. Vds 7 K7 orig. Commodore 64 : 150 F. Vds platine disc Toshiba (SR 812) : 300 F. **Emmanuel DESMURS, 12, rue Maurice-Berteaux, 91660 Nereville. Tél. : (16-1) 64.95.10.35.**

Vds pour STF-STE jx (The Gold Of the Aztecs et Kick Boxing) orig. Px : 260 F. **Eric RICO, 6, rue Bossuet, 91400 Saclay. Tél. : (16-1) 69.41.86.05.**

Vds 520 STF + 2 jx + joy + mon. coul. + souris, le tt 3 800 F. Préf. rég. Lyon. **Alexandrine DEPASSIO, 26, rue Louis-Gayet, 69290 St-Genis-Les-Ollières. Tél. : 78.57.91.04.**

Vds 520 STE + moni. coul. SC 1425 + joys + impr. Star LC 10 + jeux + papiers imp. TBE. Px : 6 000 F. **Ludovic MORINEAU, 129, bd d'Aulnay, 93250 Villemomble. Tél. : (16-1) 48.02.86.06.**

Vds ou éch. 520 STF + souris + log. + joys contre Sega, Megadrive ou Supergrafx. **Morade FADLI, 9, rue Bouchardon, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.06.59.32.**

Vds pour 520/1040 STE-STF nbx jx. Px : très bas, liste sur dem. rép. rapide. **Gérard CONCHE, 33, rue André-Maurois, 19100 Brive.**

Vds orig. ST : Dungeon M. : 120 F. Rock'n Roll : 100 F. Rock Star : 50 F. Adv. Rugry Sim : 50 F, Dizzy : 50 F. Prince of P. : 150 F. **Franck DEWANNIEUX, 7, allée du Bois du Vincin, 56000 Vannes. Tél. : 97.40.72.00.**

Vds 1040 STF complet gar. nbx jx et util. 3 200 F. Vds jx orig. Petit px. **Jack CARBONNIER, 2, av. cité du Chaperon-Vert, 94250 Gentilly. Tél. : (16-1) 49.85.13.41.**

Vds FM Melody Maker STF 45DF, rech. Perfect Sound pour Amiga px cool. Rech. contact Amiga (77 et paris). **Olivier CLOITRE, 1, allée de Picardie, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 64.80.49.79.**

Vds 520 STE TBE (1 an) + souris + joys + jx + dks vier. Px : 2 400 F. **Laurent LHUISSIER, 38, bd de la République, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 46.02.47.52.**

Vds 1040 STF + nbx jx (orig.) + souris + bte, le tt TBE : 4 000 F. **Sébastien RAVOUX, 5, rue Maëder, 44300 Nantes. Tél. : 40.57.35.35.**

Atari XL/XE vds jx orig. sur K7 et disq + acc. revues et autres. Rép. ass. **J.-F. TEIGNY, 241, av. des Grands-Godets, 94500 Champigny-sur-Marne.**

Vds 520 ST + mon. coul. + souris + Freeboot, Super état : 3 800 F. **Eric CALE, 6, rue Pierre-Semard, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.96.31.76 (ap. 20 h).**

Vds jx orig. sur Atari. Jx : 80 à 130 F. **Jean-Pierre. Tél. : (16-1) 42.70.05.89.**

Vds Super base II sur Atari ST cause erreur d'ach. Px : 450 F. Jamais servi. **Jean-Pascal CATTON, 13 bis, rue Curial, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.36.20.85.**

Vds 16 orig. sur Atari ST dont Captive, Cadaver, Dragon Flight. Entre 100 F et 150 F. **Marck LETELLIER, 14, allée Paul-Gauguin, Tour 10, appt. 122, 76140 Petit Quevilly. Tél. : 35.63.93.85.**

Vds jx sur STF/E (Epic, Swiv) : 20 F la disk. Liste contre 1 tbre. **Thierry ZENNARO, 53, rue Georges-Braque, 82000 Montauban.**

Vds orig. Atari bte notice et fact. Publishing part. Master 1.8 + 5 disk Images : 1 000 F + 40 Prg : 25 % px. **Daniel HAUTBOUT, 20, allée Camille-Corot, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.79.06.58.**

Vds orig. ST : Baal, Xenophobe, Xout, Strider, Barbarian 2, à 50 F l'un et le Stos : 100 F. **Vincent LECLERC, 1, rue de Marly, 78750 Mareil-Marly. Tél. : (16-1) 39.58.56.50.**

Vds 520 STE (août 90) + 15 jx (Kick Off2, Xenon) + DP + joys + souris + péritel : 2 800 F à déb. (R.P. ou Bordeaux). **Eric COULIBALY, 2, rue des Vanneaux, 91540 Mennecy. Tél. : (16-1) 64.99.63.51.**

Vds 520 STE + Ext 2 Mo + 50 Dsk (PAO, MAO, jx) + souris, joy. Px à déb. **Sébastien BRUHAT, BP. 9, 63590 Cunlhat. Tél. : 73.72.20.75 (W.E.).**

Vds orig. sur ST : Shinobi au px de 80 F et ch. contacts sur Amiga. **Fabrice LEMEUNIER, 130, rue Pasteur, 69300 Caluire. Tél. : 78.08.79.95.**

Vds 520 STF DF + mon. coul. SC 1425 + joy + 30 jx orig. + disks + util. val. : 12 000 F. Vendu : 5 000 F. **Thierry DAYROSE, 16, rue d'Estienne d'Orve, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.65.94.12.**

Affaire exceptionnelle, 3 unitées 1040 STE : 2 600 F, 2 unitées 520 STE : 2 000 F, 4 disques Dur 30 Mo : 2 400 F. Ss g. **OCTOPUS. Tél. : 64.29.18.72 (vers 20 h).**

Vds jx pour ST (Precious Metal) et pour ST, STE (Skidz). Px à déb. **Jonathan NAIM, 40, av. Junot, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.23.71.80 (ap. 18 h).**

Vds sur ST Sim City : 150 F et vds ou éch. jx Gameboy Final Fan-Tasy : 150 F et Golf : 100 F. **Guillaume RAISON, 30, av. Hoche, 91290 Arpajon. Tél. : (16-1) 64.90.95.58.**

Vds 520 STF Dble Face + souris : 1 800 F. **Papis SARR, 25, rue de l'Église, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 42.37.94.91.**

Vds 520 STF + tapis + joy + bte + manuel + nbx jx : 1 800 F ou avec moni. coul. Thomson : 3 500 F. **Wally AMIRECHE, 28, bd de l'Hôtel de ville, 93290 Tremblay-en-France. Tél. : (16-1) 49.63.27.83.**

Vds STF + impr. + ST Replay + multiface + hard copieuse + man. + 350 Soft + lect. ext. : 6 000 F. **Christophe PONCELELET, 19, av. Rauss, 76370 Berneval-Le-Grand. Tél. : 35.83.81.95.**

Vds 1040 STE complet mon. coul. 2 joy + capot D7 : 4 600 F + 20 orig. (F16, F19, Falc, Telech) : 700 F ou sépar. : 1 400 F. **Gilles ROBY, 8 bis, rue de l'Armorique, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.20.38.66.**

Vds Atari 1040 STF + souris + joy + prise péri + 6 jx + Db Master One + Devpac + GFA + Neo + nbx livres et D7 : 3 000 F. **Hubert COUSIN, 5, passage Geffroy-Didelot, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 45.22.22.11.**

Stop affaire : vds 520 STF + péri + souris + jx + livre sur ttes les ressources de Atari : 1 750 F. **Fabien JESEQUEL, 4, rue de Champigny, Morigny-Champigny, 91150 Etampes. Tél. : (16-1) 64.94.47.43.**

Vds 520 STF (souris, logs...) : 1 800 F. **Fabrice GRUCHY, 28, av. du Prd.-Wilson, 94340 Joinville-Le-Pont. Tél. : (16-1) 42.83.54.51.**

Attention ! Offre 520 ST DF + Freeboot drive et face + Drive ext. 5 1/4 + souris + 2 bte rang. + nbx jx. Val. : 8 200 F. Vds : 4 400 F. **Eba YALIN, Colombes. Tél. : 47.84.63.05.**

520 STF (TBE) + 6 livres + jx : val. : 4 600 F vendu : 2 300 F. Ch. contacts Amiga. **Raphaël BONDUE, 4 bis, rue d'Ambrimont, 95450 Seugy. Tél. : (16-1) 34.66.30.55.**

Vds 520 STF Bon Etat + revues + souris + jx (10), peu servi. Px : 2 200 F. **Régis LEROUGE, 103, av. de la République, Bât. F1 n° 1, 59160 Lomme. Tél. : 20.92.95.81.**

Vds Sons de Synthé pour Casio CZ et TX 812 Yamaha sur Atari ST(E) au format Omni-Banker doc. et liste A. **Olivier BROCHARD, 6, rue du Sergent-Bobillot, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.02.98.06.**

Vds livre GFA Basic 3.0 avec dis. 200 F, Le grand livre de l'Atari ST-STE : 150 F + dis. **Didier, 94270 Le Kremlin-Bicêtre. Tél. : (16-1) 46.70.59.70.**

Vds impri. Olivetti compatible ST, Amiga ou PC : 700 F (TBR) ! ou éch. contre Lynx + jx (TBE). **Dimitri COURTAUT, 52120 Villars-en-Azols. Tél. : 25.02.77.88.**

Vds 520 STE, souris, joy, très nbx jx (Speedball II, Danza, Turican, Lotus) urgent ! 2 890 F. **Stéphane ROSSIGNOL, 38, bd de Stalingrad, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.83.10.20.**

Vds 520 STF + prise péri. + jx orig. (Kick Off, Football Manager 2) : 2 000 F. **Laurent OLIVIER, 3, rue Adeodat-Boissard, 21000 Dijon. Tél. : 80.43.19.11.**

Vds 520 STF + lect. doubl. face + docs + souris + joys + cordon + 60 jx. Le tt : 3 500 F. **Benjamin LOUSTAU, 38, Crs de la République, 33470 Gujan-Mestras. Tél. : 56.66.85.07.**

Vds 800 XL + lect. Disk + joy + jx. Tél. **Alexandre POULY, Maujour, 07320 DEVESSET, visible à Lyon 2e. Tél. : 75.30.01.93 (W.E.).**

Vds jx sur ST : Rainbow, Island, Shadow, Warriors, AMC : 150 F cha. Ch. contact ds le 92. **David BRAMI, 1, allée François-Gérard, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.08.94.40.**

Urgent ! vds clavier 520 STF dbl face + cordon péritel + jx + souris + joys + Free Boot. **Emmanuel DESSENDIER, 202, av. Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.40.83.92.**

Vds pour STE Emul. P.C. Super Charger px : 2 400 F + jx STE Falcon F16 n° 1, n° 2 : 300 F + Buiderland : 100 F. **Elodie HOUELLE, 48, av. Pressensé, 69200 Vénissieux. Tél. : 78.09.08.34.**

Vds STF + 1 joy + nbx jx : 3 000 F (+ souris + rallonge de joy). **Salim BEN YOUSSEF, 13, av. Secrétan, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.38.32.86.**

Vds jx pour ST : (Panza Kick Boxing, Last-Ninja 2, Ivanohé, Speedball, Chase HQ) le tt pour 500 F. **Jean-Christophe MARCOT, 55 ter, rue Gustave-Roland, 45400 Fleury-Les-Aubrais.**

Vds 520 ST + câble péri. + souris + jx : 2 000 F. **Franck HUPEL, 26, rue Sainte-Colombe, 94240 Lhay-Les-Roses. Tél. : (16-1) 46.86.15.87.**

Vds 520 ST DF + impr. 40 col. + 1 joy + disk + émulateur PC le tt : 2 000 F. **Ollivier HESSE, 24, rue du Stade, 44700 Orvault. Tél. : 40.94.21.03.**

A vdre 1040 STF + souris (12/89) : 3 000 F. Megafile 30 + Timeworks : 3 000 F. **Olivier PETIT, 6 bis, rue Bayard, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.80.77.37 (ap. 17 h).**

Vds Mega ST 1 Tos 1.4 D.Dur 30 Mega moni. mono coul. Sony 14 et 27 pouces prog. **Michel BERTIN, 52, Grande Rue, 54000 Nancy.**

Vds 520 STE + mon. coul. SC 1425 + joys + jx (Sim City, F29) + 2 souris + bte rang. + 40 disks vier. + revues : 5 100 F. **Jean-François, 92 Courbevoie. Tél. : (16-1) 43.34.95.32.**

Vds 1040 STF étendu à 2,5 Mo + mon. mono SM 125 + mon. coul. CM 15 + Free Boot +Bitos 1.4 + drive 3 1/2 : 6 500 F (à déb). **Denis CAUCHEFER, 2685, Route de Roubaix, 59226 Lecelles. Tél. : 27.48.87.01.**

A saisir : 520 STF complet : 2 200 F avec jx util. Joy. **Jean-Yves DUMONT, rue St-Jean-Baptiste, 49460 Montreuil-Juigné. Tél. : 41.42.31.47.**

Vds Atari 1040 STF + mon. 1224 + nbx jx + ts + mag. + livres : 4 000 F. Vds Port., Zenith, Superport 286 sans transfo : 6 000 F. **Farouk AOUINI, 6, av. de la Commune de Paris, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.80.34.13.**

Vds 520 STF DF + moni. SC 1425 + souris + 6 man. + manuels + nbx jx (Populous, Dbl Dragon II, Italy 90) : 4 000 F. **Frédéric SYLVESTRE, 24, rue de Wahagnies, 59238 Laneuville. Tél. : 20.86.59.08.**

Vds orig. pour STF Iron-Lord, Kult, Populos, Bss-Jane-Seymour, Voyager, Foft, F16, Carrier-Commande : 100 F chq. **Patrick JANIN, 2, rés. Clair-Vallon, 56000 Vannes. Tél. : 97.40.39.49.**

Vds 520 STF 1 Mo + lect. ext. + monit. coul. + joy, TBE + Freeboot : 3 500 F. **Michel ALBRECHT, 22, rue des Ecluses, St-Martin, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.08.44.17.**

Vds Atari 1040 DF + moni. coul. + nbx jx (Flood Beast Off Road Racer : 180 disks) + joys : 5 000 F. **Sébastien PETIT, 3, rue des Sablons, 27460 Aliza. Tél. : 35.23.13.68.**

Vds 1040 STF écran coul. Pivotant + souris + tapis + 2 joy + 2 btes disk + nbx jx + 40 util. + bureau. Px : 5 000 F. **David ABEKHZER, 5 bis, av. Philippe-le-Boucher, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.24.50.76.**

Urgent ! vds 520 STF TBE + 63 jx (Bat, Indy...) + joy + disks vier. (carte MV 16 + accessoires : 3 000 F. **Sébastien BROCART, 3, clos du Château, 78570 Chanteloup-Les-Vignes. Tél. : (16-1) 39.74.92.44.**

Vds nbx jx sur ST cat. sur dem. + tbr : 2,30 F (orig.) px intér. (50 F à 100 F). **Christian PIERRI, Les Sables-de-Biguglia, 20290 Borgo.**

Vds orig. sur ST : Teah Suzuki (190 F), Wild Streets, Super Cars, Chase HQ (100 F pièce). **Thierry BECERRA, 193, av. Jean-Jaurès, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.39.05.49.**

Vds nbx jx pour ST (Dynastie Wars, After The War, Flood, etc...) + 100 F chaq., liste sur dem. **Cyrille BERNARD, Resteloch-Glomel, 22110 Rostrenen.**

Vds orig. STE Midwinter : 130 F, Sherman M4 : 100 F, Operation Stealth : 120 F, Les Voyageurs du T. : 100 F. **Patrick ALENDA, 7, rue Louis-Bectard, 77360 Vaires-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.26.01.73.**

Vds 520 STE + monit. coul. + nbx jx orig. + souris + joys : 5 000 F. Px à déb. (val. : 9 000 F). **Marc HERNANDEZ, 16, rue Louis-Blériot, 33700 Mérignac. Tél. : 56.55.17.47.**

Vds 520 STE + jx + souris + joys : 2 200 F (cause achat 500) Urgent. **Sébastien CAVIGGIA, Villa des roses, av. des Calanques, 13600 La Ciotat. Tél. : 42.08.63.50.**

Vds : Les Voyageurs du T. (ST/E) + Galactic Conqueror (ST) entre 100 et 160 F. **Nicolas DOURLENS, 11, A Montée des Ambrois, 06000 Nice. Tél. : 93.80.00.94.**

Ch. contacts sur 520 STF env. listes répass. **Laurent LAGNEAU, 13, rue Robert-Fontesse, 59132 Trelon. Tél. : 27.57.00.89.**

Vds Impr. coul. Star LC 10 + rubans + feuilles + câble. Comp. Atari : 1 500 F. Super Etat. **Ludovic GOMBERT, 1, allée des Jonquilles, 78390 Bois-d'Arcy. Tél. : (16-1) 34.60.16.01.**

Vds 800 XL + drive 1050 + imp. 1020 + lect. 1010 + nbx jx : 1 200 F. Ech. log. ST ou Amiga. **Philippe CHAPUS, 119, av. Montredon, 13008 Marseille. Tél. : 91.25.08.20.**

Vds Atari ST + nbx jx : 1 500 F. **Stéphane MALARET, Ente Stagiaire AT Promo 90-91, BP 65000, 13762 Aix-en-Provence Cedex 3. Tél. : 42.60.07.68 (dem. chambre B112).**

Vds 520 STE + mon. coul. SC 1425 + souris + tapis (tt exc. état 2/90 + man. + emb.) + orig. + 3 joys le tt seulement : 5 300 F. **Jamel EL-FILALI, 66, av. Jean-Jaurès, 93310 Le-Pré-St-Gervais. Tél. : (16-1) 48.43.94.18.**

Vds 1040 STF + monit. coul. + 2 joys. + souris + 10 jx. Px : 4 500 F. **Filipe ABALADA, 10, rue Berlioz, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.01.20.94.**

Vds jx ST orig. TBE (Ultima 5 : 150 F, Zak MC Kraken, King Quest 4, Chaos S.B., Indiana Jones (F) : 100 F. **Sylvain PETIT, 9, rue du Gaz, 77220 Tournan-en-Brie. Tél. : 64.07.12.09.**

Vds 1040 STF + mon. SC 1224 + imp. Panasonic KX P1180 + joy + nbx jx + nbx util. Px : 7 500 F. **Grégory ROSENBERG, 145, Grande Rue, BP. 25, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 45.34.83.62.**

Vds 1040 STE + mon. coul. Philips + 2e lect. DF + 2 rallonges, 2 joys + nbx jx : 4 500 F. **Stéphan NGUYEN VAN BAU, 158, rue Lenain-de-Tillemont, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.57.36.69.**

Vds pour ST orig. : 100 F maxi. M1 Tank, ADS, Bomber, Cougard, Force Battle Of B., Kick Off etc... **Emilio GOMEZ. Tél. : (16-1) 48.37.33.69.**

Vds 520 STE (TBE) + jx + man. + dis. + revues (GFA 3.0, Tilt...) + util., Px : 2 900 F. **Samuel DESGOUILLES, 8, rue des Vignes, 21121 Daix. Tél. : 80.58.09.31.**

Vds Atari 1040 STF + 17 jx orig. + man. + souris + tapis + bouq. Px : 3 000 F. **Christophe FHAL, 72, av. du Gal. Billotte, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.99.96.34 (ap. 18 h).**

Vds 520 STE + orig. (Shadow Warrior) + joys + 10 disks vier. le tt : 2 800 F. **Cédric BARON, 12, allée d'Alsace, 94450 Chevilly-Larue. Tél. : (16-1) 46.87.66.55.**

Vds Atari 800 XL avec lect. K7, livre, cart., jx. Px : 600 F à déb. **David KIECON, 29, rue la Fontaine, 62160 Bully-Les-Mines. Tél. : 21.72.33.98 (ap. 20 h dem. David).**

Vds 520 STE (2 Mo) + mon coul. + Mega. File 30 + Scanner à main + nbx prg. org. le tt : 10 000 F. **Philippe GIRAUD, 39, rue Etienne-Marcel, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.40.63.36.**

Vds pour Atari traite. de Texte : Calligrapher (ach. en janvier) val. : 1 300 F vendu : 600 F TBE. **Alexandre FISCHER, 56, av. du Mont-Valerien, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.49.78.25.**

Vds ou éch. jx orig. sur Atari XL ou ST. Rép. ass. **Thomas BOUDROT, 69, bd Bineau, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.57.83.04.**

Vds jx orig. : Sim. Vol Fligt Sim. + Sim. de vol diverses : 150 F le jx + cyberpaint 1. Word + jx : 100 F. **Stéphane LEENHARDT, 221, fg St-Honoré, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 42.56.01.61.**

Orig. ST F16, F29, Xenon, Teenage Quen, Meortres à venise, Macadam Bumper, Arkanoïd, Sonic Boom : 100 F, Loom : 190 F. **Antoine TERNUS, 22, Paul-Lafargue, 93380 Pierrefitte. Tél. : (16-1) 48.27.52.55.**

Vds 520 STE + mon. coul. + nbx jx (nouveautés) + souris et tapis + 2 joys +util. : 3 800 F. **Alexis ORAVEC, 2, bd de Strasbourg, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.73.71.10.**

Jx pour ST+STE (Super Off Road Ironman) : 100 F 1 jeu. **Sébastien ROLAND, 17, rue Félix-Faure, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.82.72.19.**

520 STF (1 Mo) + ST Replay + Vidi ST/Mix) Mage + Roms, Mac + câble Full Modem. Px : 3 500 F. **Jean-Denis ALVES, 4, rue Maisant, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 45.34.48.36.**

Vds 1040 ST + moni. coul. + impri. LC 10 NB 2e édition (25 % + rap.) : 5 500 F à déb. **Jean-Marc JULIEN, 116, rue de Javel, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.58.09.20.**

Vds synthé Midi Yamaha, Rythmes, Grd Clav. sensible pr vs doigts, câbles pour vtre Atari ST : 5 900 F ! **Christophe CASTEL, 10, quai du Dr. Mass, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.68.41.20.**

Exceptionnel ! vds 520 STE + 1 joys + 4 jx + tapis souris : 1 800 F. Vds aussi jx. **Glen BOQUEHO, 4, rue de la Gimone, 31170 Tournefeuille. Tél. : 61.86.19.51.**

Vds 520 STF simple face + 3 jx à 3 000 F à déb. et un lecteur DF à 500 F à déb. **Azdine DOULAK, 28, rue de Stalingrad, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.57.64.89.**

Urgent ! vds 1040 STF TBE + 2 joy + nbx jx (Sim City, Spped Ball etc.) Px : 2 500 F. **David DUCHAMP, 11, rue de la République, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : (16-1) 39.62.95.29.**

Vds dis pour ST, Urac : jx Dom – Pubs, util., etc. : 200 F les 30 disk. **Rémy LACOUR, 157, rue de Preize, 10000 Troyes.**

Urgent ! vds 520 STF + joy + souris neuve + nbx jx + manuels le tt : 2 000 F. **Cédric PHILIP, Les Palmiers, 15, rue des Michels, 06110 Le Cannet. Tél. : 93.45.11.10.**

Vds Powermonger : 150 F, Sim City : 150 F, Voyageurs du T. : 115 F, Operation Stealth : 115 F, à plus. **Régis DREAU, 8, venelle de Kerraloche, 29200 Brest. Tél. : 98.03.26.27.**

Vds 800 XL + Table de dessin + nbx jx : 2 500 F à déb. **Philippe GAZON, 1215, bd des Jardins, 84120 Pertuis. Tél. : 90.79.21.61.**

Vds 520 ST + joy + souris + péri clavier + lecteur refaits + bte de rang. + jx : 2 600 F. **Eric BROUILLAT, 1, avenue du Gal. Leclerc, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.02.38.**

Urgent vds 520 STF (HS) pour 500 F et vds 22 jx org. + 2 manettes + moni. mono pour 1 500 F. **Philippe FOURNIER, 97, rue Chateau-Landon, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.09.45.83.**

Vds Systeme 800XL + lecteur de disk + nbx disks util. Ttexte, Tableurs et jx TBE + livres : 1 700 F. **Hervé. Tél. : (16-1) 69.00.68.97.**

Vds 520 STF DF + joy + souris + nbx jx + mon. coul. Philips + bte rang. + rallonge joy. Px : 3 800 F. **Cyril DUBOIS, 5, Square Ampère, 78330 Fontenay-Le-Fleury. Tél. : (16-1) 34.60.50.94.**

Vds 1040 STE (gar. 6 mois) + 2 joy + 20 discs + livres + orig. + trait. Texte le tt : 4 000 F. **Jean-Paul VANDERMEERSCH, 6, rue Jean-Casteur, 59150 Wattrelos. Tél. : 20.75.91.92.**

Vds 520 STF (ach. 12/88) + souris + péri + jx TBE : 1 800 F. **Jean-Jacques LENNE, 4, allée Clos Laisnées, 95120 Ermont. Tél. : (16-1) 34.15.79.82.**

Vds jx ST (Kick Off 2 + World Cup : 110 F, Powermonger : 110 F, Player Manager : 100 F, Greatcourt : 50 F, Gazza : 50 F) ts : 320 F. **Thomas VUILLET, 31, rue Pascal, 38100 Grenoble. Tél. : 76.09.39.53.**

Vds orig. ST, Maupiti Island : 120 F, Black Lamp, Twinworld, Zack Mac Kraken : 80 F l'un, Mac3 : 60 F. **Sara CARDOSO, rue des Erables Cidex 26, 38290 Saint-Quentin-Fallavier. Tél. : 74.94.27.31.**

Stop ! vds 520 STF DF + mon. coul. + souris + nbx jx orig. et util. + 90 disks + 2 joys. Le tt TBE : 3 500 F. **Benoît TAILLARD, 14 bis, place Carriat, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.23.24.78.**

Vds 520 STE + mon. SC 1425 (01/90) TBE, peu servi, souris, joys, Softs, Mags. Px : 4 370 F. **Sébastien LE CORRE, 42, av. du commandant-Barré, 91170 Viry-Chatillon. Tél. : (16-1) 69.21.02.06.**

Vds Emulateurs PC Superchargeur pour STF : 1 500 F. **Daniel RUFFRAY, 29, rue Titon, 75011 Paris.**

Vds 520 STF + 25 jx (Turrican, Italy 90...) + 2 joy + 1 souris + Stos + 100 disks, le tt : 2 200 F. **Laurent VAUVERT, 2, rue Georges-Bouzerait, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.55.76.15.**

Vds 520 ST + joy + log. org. : 3 000 F. **Marc MEDARD, n° 2, chemin des deux Portes, 13500 Martigues. Tél. : 42.43.16.66.**

Vds 520 STE (ss gar.) + moni. coul. + Freeboot + joy, souris et nbx disks. TBE : 4 400 F à déb. **Pascal PRUDENT, 3, allée Edouard-Branly, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.05.24.73.**

Vds 520 STE + câbles + btes rang. + nbx jx et util. + 2 joy + souris et tapis env. : 3 000 F à déb. **Valentin GRANIER, 30 Square du Roussillon, 95620 Parmain. Tél. : (16-1) 34.73.20.36.**

Vds écran coul. Prise péritel Impec. : 900 F, Saxo Midi WX7 + Expandeur TX 81Z : 3 000 F. Ech. ST util. Educ. **Denis HERVO, 1, square Surcouf, 91350 Grigny. Tél. : (16-1) 69.25.81.11.**

Vds 520 STF + mon. coul. + jx + souris +man + bte. Tt en TBE. Px : 3 700 F Urgent ! **Bernard JOUVEL, 6, rue du Beau Site, 78250 Meulan. Tél. : (16-1) 34.74.35.66 (ap. 18 h).**

Vds Dompubs sur ST (musiq, Demo, util., jx) : 20 F, port compris. Liste contre tbre. **Christophe BESNARD, 37, rue Charles-Martin, 76600 Le Havre.**

Vds orig. pour Atari ST : Iron Lord, Power, Thunder, dble Dra., Troubadours : 100 F pce. **Nicolas BRONARD, Impasse Jean-Jaurès, 95540 Méry-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.64.84.06.**

COMMODORE

C128 + écran mono. Phillips + impri. + lect. disk + qqs jx et disks. Px : 3 000 F. **Pascal DE CLERCK, 19, rue Michelet, 59790 Ronchin. Tél. : 20.53.98.57.**

Vds A500 + 32 orig. + péri. + 41 disk + man. + souris + tapis + bte de 50 disk : 4 000 F (état neuf). **Cédric BEAUGER, 9, passage de Flandre, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.09.53.62.**

Vds A500 + bte rgt + nbx jx + péri. + disk + joy + livres + souris : 3 600 F. **Yann LANGOUET, 15, rue du Lac, 78480 Verneuil-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.65.75.80.**

Vds A500 + câble péri. + souris + joy + 20 démo, nbx jx, 5 log. (Deluxe Paint 2 et 3) + câble stéréo. **Pascal MACCARIO, Avenue de la Libération, Paolongze, 13850 Greasque. Tél. : 42.58.88.84.**

Vds Amiga 2000 + mon. coul. + DD 20 Mo GVP, série 2 + drive ext. + impr. Epson 24 aig., LQ500 + logs + docs 12/90 : 10 500 F. **Hugues BATAVE, 12-14, allée Victor-Hugo. Tél. : 43.02.90.44.**

Vds A500 ss gar. + nbx jx orig. + joy + revues + utils, le tt : 3 000 F + manuels. **Jean-François FLITI, 46, rue Bayen, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 45.74.24.23 (ap. 19 h).**

Vds sur Amiga It came from the Desert : 130 F, Falcon (VF) : 80 F, Prince of Persia : 80 F avec btes, not. **Jean-Noël LANOUGADERE, 10, rue du Maconnais, 73000 Chambéry. Tél. : 79.70.11.20.**

Vds C128D monit. coul. + impri. + coffret, nbx disq. + joys + man. + très nbx livres : 4 000 F. **Sylvette VINCENT, 24, rue Jacques-Barcat, 72000 Le mans. Tél. : 43.81.18.85.**

Vds pour Amiga, 14 jx orig., 50 F pce (Vindicators, Thunder Blade, Waterloo, Bombuzal, Onslaught...). **Laurent Moussy, 3, rue Honoré-d'Urfé, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.21.76.14.**

Vds A500 + 1084 + 3 joy + 25 dk + jx + 2 lect. X + Re + CD5DK + A510 + phono + tape + 2 aux. + tunner + câble (V22000). Px : 16 000 F. **Christian DELOIRE, 7, place de la Gare, 78510 Triel-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.70.97.07.**

Vds Amiga : Kick Off 2 : 150 F, Lotus, Esprit, Turbo, Challenge : 200 F, le tout : 350 F. Urgent ! **Sébastien AOUJIVERITE, 5, boulevard Voltaire, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.91.12.87.**

Vds C64 BE + moni. + imprim. + lect. disk. + nbx jx + joys, etc. Px : 1 500 à 1 000 F. **Sébastien KUBLER, 14, rue Louis-Pasteur, 67300 Schiltighein. Tél. : 88.81.22.60.**

Vds A500 + moni. coul. SC 1425 + exten. 512 K + drive ext. + joy + 200 disks : 6 500 F. **Christophe MARANGON, 3, rue de la Source, 78960 Voisins-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.43.23.19.**

Vds A500 + ext. 512 K + moni. coul. stéréo + souris + meilleurs hits + joys TBE : 5 000 F à déb. **Eric SKHIRI, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.39.35.26.**

Vds kit de mise en page PAO (pagestter, calefonts...) et base de données (Infofile) pour A500. **Stéphane CURELY, 2, Les Menuts, 33240 Lugon. Tél. : 57.84.44.52.**

Vds jx A500, liste sur dem. Rép. ass. (possède nbx dem. nvtés) + jx sur 520 ST. **Emmanuel FRAIGNEAU, 11, square des Charmes, 85300 Challans. Tél. : 51.93.02.35.**

Vds jx orig. Possède Ope. Thunderbolt, 4 X 4 off road racing et Super Ski. Tél. (100 F chq). **Muriel BALLOTTI, 30, bd Herriot, 13008 Marseille. Tél. : 91.77.25.63.**

Vds jx sur C64 disk. Poss. hot. Px très Méga attractif. Qualité et rapidité ass. **Thierry WIHMET, 77, rue Albert-Schweitzer, 68360 Soultz. Tél. : 89.74.35.94.**

Vds C128 + impri. MPS 801 + lect. K7 + nbx jx K7 + joys, le tt : 1 600 F. **Daniel PAPP, 39, rue Sauffroy, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.26.14.39.**

Vds orig. pour A500, Battlestorm : 140 F, P47 : 130 F, Dytero 7 : 120 F, Tortues Ninja : 140 F, Falcon : 150 F, Targhan : 120 F. **Olivier DUELZ, 13 A, chaussée Brunehaut, 59278 Escaupont. Tél. : 27.25.94.51.**

Vds orig. A500 : Imperium + Hero's Quest : 150 F chaq. et 7 autres jx divers à 50 F. **Loïc CHARPENTIER, 27, av. du Général-de-Gaulle, bt E 12, 77210 Avon. Tél. : (16-1) 60.72.24.49.**

Vds C64 + moni. vert + lect. K7 + man. + jx récents. Px : 1 500 F à déb. **Thibaut LAMAND, 60, groupe Marcel-Bertrand, 59261 Wahagnies. Tél. : 20.86.57.34.**

Vds jx Amiga orig. : 80 F, A110 Tank Killer, Tennis Cup, Gee Bee, Air Rally, Dragon Flight, etc. **Claude OLLIVIER, La Grande Plaine, bât. A3, bd des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vds A500 + lect. disk + digi. son + ext. mémo + 2 livres prg + nbx disk, le tt en TBE : 4 500 F. **93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.11.26.43.**

Urgent vds C128 + drive 1541 + moni. coul. 1802 + nbx jx + joys + disk vier. : 3 000 F. **Arnaud COURMONT, 59, rue du Château, 78410 Flins-sur-Seine. Tél. : (16-1) 30.95.94.69.**

Vds sur Amiga nbx jx, dem. liste ! tous les jx, 5 F la disk. **Pierre-Henri HAMBURGER, 2, impasse Plein-Champs, 67370 Griesheim-sur-Souffel, prox. Strasbourg. Tél. : 88.56.11.44.**

Vds 12 jx orig. Amiga (Welltris, Klax, Plotting, Populous, X-out, Xenon 2, etc.) à 120 F pce ou 1 100 F l'ens. **Brigitte SABRIE, 7, rue Nicolas-Houel, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 45.35.66.50.**

Vds A2000 B + 1084S + carte XT + ext. 2 MO + lect. ext. + bte rgt + jx + util. + revues. px : 11 000 F. **Philippe MOUTTE, 46, route de Dourdan, 91470 Angervilliers. Tél. : (16-1) 64.59.09.67.**

Vds pour Amiga Powermonger : 200 F, Indy Aventure + Zac Mac Crackhen : 200 F. Ech. poss., env. listes. **Christian LE BARS, IUT, rue La Grandière, 29287 Brest Cedex. Tél. : 98.47.17.93.**

Vds jx sur A500. **Tél. : 82.89.12.89.**

Ts les jx, tous les hits sont chez Babygang à px fous sur C64 (disk) : Ultima 6, Golden Axe, etc. **Olivier DESMARS, 2, impasse des Courlis, 44118 La Chevrolière. Tél. : 40.04.32.08.**

Vds jx d'orig. pour C64 : 25 F la cass. et 50 F le disk avec docs. Rech. pour impri. MPS 803, imprim. pour C64 et cart. **Bernard RISS, 24, boulevard Ronsard, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.27.09.74.**

Vds Amos + doc (orig.) sur Amiga ainsi que Shoot'em up const. kit à 50 % de la val. ! ou les deux ! 350 F. **Pierre-Marie PELE, Groupe scolaire Pasteur, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.51.32.70.**

Vds log. orig. Amiga, ss gar. Px intéres. Liste contre 2 tbrs à 2,30 F. **Alexandre BOINOT, La Planée, 25160 Malbuisson.**

Vds Power Cartridge 90 : 250 F. Action Replay MK VI : 500 F, 30 jx/CP250. FSIM II, disk 150 (C64). **Yan SCHMITZ, 42, rue Godefroy-Cavaignac, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.79.66.12.**

C128 + drive 1571 + écran coul. 1702 + lect. K7 + manuels + plus de 50 jx + joy en parfait état, le tt : 4 000 F à déb. **Eric FAGET, 8, rue Colonel-Grancey, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.80.59.41.**

Vds C64 + 1541 + lect. K7 + 1 joy + 120 jx : 1 700 F. Vds Great Court sur STE : 90 F orig. **Carlos BATISTA, 79, rue Pernety, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.39.84.37 (de 18 à 19 h).**

Vds pour Amiga Barbarian 2, jx pirates, dem. liste : 15 F l'un. **Yoann JOUSSE, Ermann, 59, rue de Paris, 7, gal. du Vieux Maisons, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : (16-1) 39.62.36.95 ou 39.62.39.83.**

Avis ami lect. : vds sur cons. Megadrive Populous à 300 F (Hey faut pas rater cette occasion). **Charlie BARBOUX, 9, rue du Forez, 91940 Les Ulis. Tél. : (16-1) 69.07.54.74 (ap. 17 h).**

Vds A500 + mon. coul. text A501 + (5C1425) + souris + jx, le tt (TBE) : 4 000 F. En cadeau bte de rgt. **Laurent BARRON, 10, rue du côteau, 77450 Coupvray. Tél. : (16-1) 60.04.51.23.**

Vds A500 + A501 + lect. ext. 3 1/2 + Trackball + 13 orig. (Powerm, Popul.) + très nbx disks + joy + CBS : 7 500 F. **Julien, Yvelines (78). Tél. : (16-1) 30.50.01.78.**

Vds C128 avec cordons et man. et nbx disk (Kick Off II, North and South, Rick Dangerous, Bat., Multiplan). **Pascal LAMBERT, 2350, route de Colmar, 88400 Xonrupt-Longemer. Tél. : 29.63.37.42.**

Ori amiga : Battle of Britain : 125 F, Falcon + Mission 1 et

2 : 290 F, Simulcrai : 20 F, Great Court 1 et 2, Populous. **Tony LEONE, 8, rue Ho-Chi-Minh, 69200 Venissieux. Tél. : 78.76.37.68.**

Vds org. Amiga Magnum 4, Daruis, Storm, Lord Ureal, Altered Beast, Great Courts : 400 F. **Frédéric VERIN, 20, avenue Pierre-Allair, 94340 Joinville-le-Pont. Tél. : (16-1) 43.97.26.57 (av. 18 h).**

Vds hot jx sur C64 disk à un prix super. Je suis honnête et rapide. Joindre tbre pour rép. **David LEUCHART, 20, rue du Clos du Moulin, 59160 Lomme. Tél. : 20.92.51.99.**

Vds A500 + mon. 1084S + péri. + souris + joy + nbx jx (Speedball 2 + TSuzuki...) + util. (Penpal + Super Base pro...), le tt : 4 000 F. **Michaël LECOUBIER, 5, allée Andromaque, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 60.06.60.62.**

Vds nbx log. orig. pour C64 à bas px (Arcade, Strategie, Wargames). **Joël LAGAUDE, 1, square du Diapason, 95000 Cergy. Tél. : (16-1) 30.73.89.80.**

Vds C64 + lect. K7 + nbx jx K7 + lect. disk + nbx jx + souris + man. + bte rgt disk + nbx livres. **Sophie MISKIEWICZ, 41, rue Victor-Hugo, 57350 Stirine-Wendel. Tél. : 87.87.86.74 (ap. 18 h).**

Vds ext. 512 K + horloge pour A500 : 300 F. **Loïc GARNAUD, Vadalle, commune d'Aussac, 16560 Tourriers. Tél. : 45.20.66.46.**

Vds A500 1 Mega + drive + nbx disks : 1 500 F ! Vite dépêchez-vous ! **Philippe CLAIRAC, 102, route des Pins, 06400 Cannes. Tél. : 93.67.39.93.**

Vds pour A500, cart. Nordic Power, plus impri. MT81. **Hervé AUBRY, 15, rue Guy-Ropartz, 35000 Rennes. Tél. : 99.63.67.12.**

Unique sur amiga vds log. de gest. de fiches org. doc. en fr. incl. un fichier de cuisine pro. Px : 219 F. **43, bd Victor-Hugo, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.56.06.02.**

Vds modem 2400BPS supra ext. pour Amiga ou autres PC, neuf : 2 000 F. **Philippe WARTELLE, 23, rue de Talleyrand, 51100 Reims. Tél. : 26.97.79.46.**

Vds impri. Commodore MPS801 9 aiguilles pour C64, TBE : 400 F à déb. **Jean-Luc PIERSON, 25, av. Georges-Pompidou, 14500 Vire. Tél. : 31.67.84.90.**

Vds A500 + ext. mém. (avec Mon) + joy + nbx disks. Px : 3 100 F. **Franck BOURGEOIS, 38 bis, rue du Mont-Valérien, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 46.02.95.23.**

Vds jx sur C64 et A500. Dem. liste. Rép. ass. à 100 %. Vds jx orig. CPC K7 : 20 F un (Barbarian 2). **Christophe ALLCESILAS, 7, rue de la Forge, 59610 Fourmies. Tél. : 27.60.38.74.**

Vds pour A500 exten. 1.5 Mo, souris, clavier, alimentation et carte mère. **Jean-Paul GUILLE, 2, rue Foucher-Pelletier, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 40.60.11.78.**

Vds impr. Okimate 20 pour C64 : 600 F. Rech. romans Lance-Dragon, volumes 2 et 3 et vds Tarzan Plon. **Stéphane HANNEQUIN, 2 bis, rue Contant, 93220 Gagny.**

Vds jx orig. Amiga Great Court 2, Panza Boxing, F19, Batman Movie, Snow Strike, 3D Pool, le tt : 450 F ! **Gyno CHOU, 27, rue Tredez, 93440 Dugny. Tél. : (16-1) 48.35.10.67.**

Vds C64 + lect. K7 + lect. disk + K7 + disk + 3 cart. pour 1 200 F à déb. **Marcel LABEAV, 80, rue des Primevères, 60110 Meru. Tél. : 44.22.28.52.**

Vds nouv. Amiga (Turrican 2, GPrix 5002, etc.). **Laurent DUREUX, 4, chemin de Cocolet, 74100 Annemasse. Tél. : 50.37.89.31.**

Vds A500 + 1 joy + la série de disk Home of Fice kit + 10 jx, gar. encore 5 mois ; val. : 3 000 F. **Ararat YANAR, 7, rue du Hameau, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.85.73.93.**

Vds jx sur Amiga entre 150 et 100 F. **Guillaume ROBERT, 75, square Ronsard, 77350 Le Mée-sur-Seine. Tél. : (16-1) 60.68.45.48.**

Vds A500 1 Mega + péri. cause dbl emploi (31/08/89) avec embal. et docs. **Olivier DARGENT, 5 et 9, rue de Saint-Prix, 95320 Saint-Leu-la-Forêt. Tél. : (16-1) 30.40.15.82 (à partir de 19 h).**

Vds pour Amiga Design 3D + bte + manuel : 380 F. **Paul POMORSKI, Rue Théophraste-Renaudot, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 40.43.03.43.**

Vds unité centrale C64 : 400 F en état de marche. **Alexandre BAUDOT, 5, chemin du Villards, 25550 Issans. Tél. : 81.92.34.31 (ap. 17 h).**

Vds jx Amiga ds bte orig. : Out Run, Targhan, Testdrive... Total : 30 jx + Deluxe PT II/III : 1 200 F. **Bourges. Tél. : 48.64.49.03.**

Amiga 2000 : 3 Mo RAM + Genlock + encodeur PAL/EPAL + filtre rub. + nbx log. orig. **Alain HASLE, 22, bld Helcoïse, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.61.25.10.**

Vds lec. K7 + livres + K7 de jx C64, récup. du clavier. Px : 800 F. **Dominique BERBRETEAU, 10, rue du Parc, La Rabatelière, 85250 Saint-Fulgent. Tél. : 51.42.24.94.**

Cause A2000 vds A500 (V 1.3) + exten. mém. + lect. ext. + tapis + jx : 4 500 F (03/91), gar. 1 an. **David PLATT, 145, rue Baudin, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.48.78.09.**

Vds Commodore 64 + nbx jx + lect. K7 + guide formation Basic + joys. Px : 1 500 F. **Charles EL HOCINE, 88, rue du 14-Juillet, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 42.07.46.76.**

Suite vente micro, vds lot de disk (environ 50) plein de prgs pour Amiga. Px : 500 F. **Maurice DE SOUZA, 15, rue Jules-Ledin, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.90.23.**

Vds Fantavision + stars d'Hollywood + TNT pour Amiga. Val. : 865 F, cédé : 400 F. **Stéphane BRUZEAU, 25, rue Jeanne-d'Arc, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.50.24.99 (ap. 18 h).**

Vds Lemmings (150 F) et Powermonger (200 F) sur amiga (orig.) état neuf. **Jules JUSTO, 55, rue Geoffroy-Saint-Hilaire, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.31.16.52 (ap. 17 h).**

Vds pour bricoleurs A500 en panne : 300 F sur Paris uniq. **Stéphane DERISBOURG, 94, bd Ney, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.52.10.01.**

Vds A500 + ext. A501 + drive 5 1/4 + A1084 stéréo + 600 disk (jeu, ut., etc.) + joys, le tout TBE ! : 8 500 F à déb. **Franck JASMIN, 105, cours de Vincennes. Tél. : (16-1) 43.72.12.25.**

A2000 (8/90), ext. 2 Mo, monit. coul., 5 1/4, 200 DK, divers access. Livré RP et centre. Px : 10 000 F. **Pascal. Tél. : (16-1) 54.76.09.34.**

Vds Commodore 64 + péri. + lecteur dis. et K7 + nbx jx orig. Px : 1 900 F. **Jimmy TEYSSIE, 57, rue Laennec, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.32.27.29.**

Super affaire ! Vds pour Amiga Digit son : P. Sound V3 + Nordic Power + digiview V3 + F. électr. : 2 000 F. **Stéphane MAZAUD, Résidence La Pommeraie, bat. A2, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : (16-1) 49.30.99.85.**

Vds C64 + mon. coul. 1701 + 1541 + lect. K7 1530 + man. + joys + Simon's Basic + t. nbx log. orig. : 4 000 F. **Jean-Michel HOUDAYER, 17, rue Emile-Zola, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.19.78.51.**

Vds C64 + disk + K7 + bte + joy + nbx jx et util. Px : 1 200 F ou éch. contre 520 ou 500A + prime. **Olivier LOHO, 72, rue de Dantzig, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.28.84.91.**

Vds C64 + mon. coul. + lect. DK 1541 + lect. cass. + imp. + doc. + nbx jx (Rainbow Islands), TBE : 2 000 F. **Olivier DENEEF, Sémaphore de Neuville-les-Dieppe, 76370 Neuville-les-Dieppe. Tél. : (16-1) 35.84.23.82.**

Vds A500 fin 89 avec joys et nbx jx : 2 300 F. **Michel LAVNER, 49, av. de Ségur, 75007 Paris (le soir). Tél. : (16-1) 43.06.44.88.**

Vds orig. Amiga : Tennis-Cop : 100°fF, Int Soccer : 100 F, Team Suzuki : 130 F, GDPx 500 : 130 F, Elvira : 150 F. **Olivier FONTAINE, 264, av. Roger-Salengro, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.70.37.**

Vds A500 (jamais util. ss gar.) + péri. + 50 disk vier. Px : 2 900 F. **David DE CASTRO, 3, rue des Beaux-Vents, 78700 Conflans-Sainte-Honorine. Tél. : (16-1) 39.72.89.98.**

Vds orig. sur Amiga : Golden Axe. Px : 150 F ou éch. contre Toki. Ch. exten. : 200 F. **Jean-Claude BOLLARO, 3, rue de La Bourride, 13140 Miramas. Tél. : 90.50.01.77.**

Vds ou éch. jx divers sur A500 très bas px. Liste ctre env. timbrée. Rép. ass. A bientôt. **Denis BERTRAND, 28, bld Dostoïevsky, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.28.52.78.**

Vds prog. pour A500. Poss. jx et util. Px sympas. **Christian TURLAN, 59, rue de Franceville, 93220 Gagny.**

Vds Okimate 20 pour C64 : 600 F. Rech. origx Falcon + Miss Disk et Bomber + Miss Disk pour Amiga. **Stéphane HANNEQUIN, 2 bis, rue Contant, 93220 Gagny.**

Vds A500 neuf 07/90 + ext. mém. + lect. ext. + 3 joys + nbx log. : Cadaver, Flood, Awesome, etc. Px : 3 500 F, val. : 9 000 F. **Christophe MARION, 3, rue Morière, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 49.59.94.11.**

Vds A500 + câble péri. + souris + joys + nbx jx (F29, Oper. Stealth, Prince Persia...). Px : 3 000 F. **Yannick KERIGNARD, 12, rue Quineleu, 35000 Rennes. Tél. : 99.53.52.15.**

Vds ou éch. jx sur Amiga (Beach Volley, Crime Wave, shadow Warrior) (rép. ass.). **Yannick BERGER, 12, rue Lazare-Carnot, 92140 Clamart.**

Vds sur Amiga Speedball 2 (notice et bte comprises) pour 140 F de préf. sur la rég. parisienne. **Vincent ARSIGNY, 3, rue des Pervenches, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : (16-1) 46.60.49.98.**

Vds C64 + lect. disk 1541 + lect. K7 + nbx jx + câble péri. + 1 man. : 1 800 F **Carlos BATISTA, 79, rue Pernety, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.39.84.37 (de 18 à 19 h).**

Vds ou éch. jx sur C64. Poss. Super Cars, Xenomorph, Creatures, Turrica 2 et bi. d'autres. Sér. et rapide ! **Thomas OUAKIL, 10, av. Sainte-Foy, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.81.51.04.**

Vds logiciels sur Amiga. **Hugues SIMONET, 7, rue de la Mardelle, 95270 Viarmes. Tél. : (16-1) 30.35.34.38.**

Vds C128 + monit. coul. 80 col. + 1541 + lect. K7 + 2 joy + très nbx jx + péri. Px : 2 500 F. **Thierry SOMERLINCK, 3, rue Roland-Oudot, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.39.83.67.**

Vds C128D + 250 jx uniq. Côte d'Azur, TBE, urgent : 2 200 F à déb. **Benjamin RICARD, 441, route de Grasses, 06580 Aegomas. Tél. : 93.42.37.37.**

Vds A500 + ext. 512 Ko. Le tt seulement 1 600 F. **Richard GIROD, 18, rue d'Anjou, 69330 Meyzieu. Tél. : 78.31.51.88.**

Vds Amiga 2000 coul. + carte XT + lect. 5 1/4 + 200 disks + 3 joys, livres, bte rgt : 9 000 F. **Laurent RIZZO, 3, rés. Pasteur, esc. 1, bat. 3, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.67.55.88.**

Vds A500 + mon. coul. 1084 + 80 disks + btes rang. + 2 joy, état neuf : 5 000 F. **Guillaume D'HAM, 1338, route des Pèlerins, 74400 Chamonix. Tél. : 50.53.43.67.**

Affaire ! Vds jx sur Amiga (Turrican I et II, Pang). Rép. ass. à tt le monde. **Christophe GROLU, 10, route de Haguenau, 67360 Morsbronn. Tél. : 88.09.40.48.**

Vds A500 + mon. coul. 1084S + starter kit + souris + joys + nbx jx. Px : 5 000 F (de préf. rég. Centre). **Bertrand LECOURT, 28, rue du 8-Mai, 41200 Romorantin. Tél. : 54.76.51.48.**

Vds orig. pour Amiga (l'Art de la Guerre, Dragon's Lair, Kick Off 2, India 500, Conquest). Px modéré. **Laurent TORRE, 8, rue Schnitzler, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.70.34.**

Vds A500 + mon. coul. (ach. déc. 89), vendu : 4 250 F. **Laurent CRESSON, 75, rue de Dunkerque, 02100 Saint-Quentin. Tél. : 23.67.52.76 (19 h).**

Vds C64 + lecteur de disk + 1 man. + docs + nbx jx. Px : 1 200 F. **Julien JACCONE, 7, rue Charles-Cerrato, 13010 Marseille. Tél. : 91.78.97.42.**

Vds pour Amiga Handy Scanner 4 (permet digital. photos, dessin, textes, etc.) : 1 000 F, ach. EX81 + 16 K. **François BOULHOL, 31, rue V.-Komarow, 69200 Vénissieux. Tél. : 72.50.44.66.**

Vds ou éch. jx pour C64 et 128. **Nicolas GOLOVANOW, 5, av. Léon-de-Bertalot, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 43.34.07.98.**

Vds C64 + lect. disk 154) + lect. K7 + souris + jx + joy : 2 500 F. Rech. A2000 : 3 000 F. **Catherine TORREANO, 105, rue de la Commune de Paris, 38290 La Verpillière. Tél. : 74.94.19.78.**

Vds moni. C1901 coul., 80 col. : 1 000 F, datassette 1530 : 150 F, jx orig. anciens. **Philippe FORT, 1, rue du Docteur-Labbé, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.61.86.55.**

Vds C64 + lect. D7 et K7 + 3 joy + 4 btes rgt + manuels + nbx jx et K7 et orig. Px : 2 500 F, ach. A500. **Bertrand CATY, 1, rue des Bazennes, 59140 Dunkerque. Tél. : 28.63.98.67.**

Vds C64 + 1541 + lect. K7 + péritel + écran mono. + imprim. + C64 HS + docs + nbx jx (Katakis, Hawkeys, etc.). Px : 1 950 F. **Stéphane PILOT, Appt 307, 5, villa Les Polognes, 94460 Valenton. Tél. : (16-1) 43.89.37.32.**

Vds orig. pour A500 (Falcon, Bomber, F29, Retaliator,

avec notices franç.) : 100 F le jeu. **Philippe BACHET, 44, av. des Fauvettes, 91600 Savigny-sur-Orge.**

Vds nbx orig. sur C64 (K7-disc) à bas prix (Arcade, Wargame, Strategie). **Joël LAGAUDE, 1, square du Diapason, 95000 Cergy. Tél. : (16-1) 30.73.89.80.**

Vds A500 + exten. mémoire + moni. coul. + nbx jx. Le tt TBE pour seulement : 2 500 F. **Habib LE SOURD, BP 14, 95630 Meriel. Tél. : (16-1) 34.64.82.78.**

Vds orig. Amiga : Movie Setter : 300 F, DPaint 2 : 200 F, Modeler 3D : 300 F, Fantavision : 200 F, Harpoon (FRF) : 200 F. **Gilles PILATO, 21, rue de Conflans, 94220 Charenton. Tél. : (16-1) 43.68.66.33.**

Vds pour C64 jx K7, vds collection complète rev. Microdor (7 num.) + livres. **Guy BLEVIRE, Bt A, 93, rue Floralia, 13008 Marseille.**

COMPATIBLE PC

Vds PC 1512 coul. + cart. joy + nbx jx et util. + souris (Mai 90). Px : 55 000 F ou éch contre A500 ou A2000 coul. BE. **Xavier OGER, 10, rue Lionel-Terray, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.39.46.28.**

Vds Amstrad PCW 8256 + moni. + impri. avec Dbase 2, Trait. Textes et Basic + disks : 2 000 F. **Charles TUAILLON, 17, rue des Iris, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.66.02.42.**

Vds PC CGA état neuf + nbx jx, nbx log. de travail, souris, impri., livres pour déb. : 5 500 F. **Laurent LAHITTE, 10, la Clairière, 83210 Sollies-Ville. Tél. : 94.33.81.03 (ap. 17 h en semaine).**

Vds jx orig. pour PC 3 1/2 Budokan, Centurion, Populous, Muds... Px intér. **Matthieu LEROY, 4, rue Joseph-Granier, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.51.61.54.**

Vds jx Link (Golf) sur PC : 250 F. Vds moni. coul. Thomson (prise péri.) pour cons. ou ordi : 800 F. **Jean-Michel FIERE, La Rouvière, 83, bd du Redon Bt. E6, 13009 Marseille. Tél. : 91.41.47.52 (ap. 19 h).**

Vds PC 1512 Amstrad complet avec PMP 3160 + 20 jx (Fire and Forget II...) à déb. : 8 000 F. **Arnaud HUMBLOT, 94, rue Gabriel-Péri, 54110 Dombasle. Tél. : 83.46.78.78.**

Vds Commodore PC 10, 640 Ko Ram, 2 lect. (3 1/2 et 5 1/4), 9,77 Mhz, écran CGA. Px : à déb. Ech. jx sur PC. **Teddy KALIFE, 40, rue du Mont-Valérien, Bât. G, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 49.11.17.11.**

Vds Amstrad PC 2086 S + disk dur + 5 1/4 coul. VGA CGA val. : 12 000 F vendu 6 000 F. Ch. jx Megadrive. **José TEIXEIRA, 9, av. Racine, 77680 Roissy. Tél. : (16-1) 64.40.87.81.**

Vds PC 1640 SD Amstrad, EGA coul. (ECD), souris, Glem, livre tech. du 1640, px à déb. **Gilles LAISSAC, Prades/Vernazobre, 34360 Saint-Chinian. Tél. : 67.38.12.20 (ven. – Dim.).**

Vds PC XT Turbo 640 K, 2 lect. 5 p., mon. CGA, DDur 20 M + impri., log. Pro et jx : 6 000 F. **Joël CORCESSIN, 59, rue de Montaigu, 78240 Chambourcy. Tél. : (16-1) 39.79.34.99.**

PC : à vdre orig. F120 pce : 688, Sim City, Silent Service 2, Samurai, Waterloo, Centurion. **Michel BERTHON, 13, rue de Coulanges, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.50.08.06.**

Vds PC XT 640 Ko MD 20 Mo CGA coul., lect. 5 1/4, souris GEM + nbx jx : 7 500 F. **Alain LAFFARGUE, 30, rue J.-B.-Charcot, 41000 Blois. Tél. : 54.43.90.81 (ap. 21 h).**

Vds pour PC écran EGA Ambre + carte EGA + disk util. le tt TBE peu servi : 1 000 F. **Jean-Christophe SPECHT, 3, rue de la Chapelle, 67120 Molsheim. Tél. : 88.38.61.60 (ap. 18 h).**

Vds pour PC Thunderstrike, Savage, Empire, Satan, Wings of Fury Lie and Death, Ultima 5 (100 – 150 F) 5 1/4 et 3 1/2. **Didier OUVRE, 24, rue André-Sabatier, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 42.04.76.53.**

Vds Olivetti PC 1, lect. 3 1/2 et 5 1/4, CGA, souris, boitier d'ext. : 8 000 F. **Philippe MESNIER, 4 C Les mélèzes, rue de Vuillecin, 25300 Pontarlier. Tél. : 81.46.75.00.**

Vds PC-1512 + disque dur + 20 Mo + écran CGA + impri. DMP 3000 + souris + Super lot jx et util. le tt : 7 900 F. **Joël SMITH, 150, bd Massena, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.85.70.53.**

Vds PC Tandy 1000 EX, 1 lec. 5 1/4, 256 Ko + mon. mono. : 2 600 F + CPC 464 coul. + jx + joy : 1 600 F. **J.-Philippe SILENDI, Route de Samatan, 32200 Gimont. Tél. : 62.67.74.74.**

Vds jx pour PC 5 1/4 (Italy 90, Rick Dangerous, Targran, Manatthan, Dealers, etc.). **Cédric TIBERGHIEN, 191 bis, rue de Londres, 59420 Mouvaux. Tél. : 20.26.08.01.**

Vds PC 1512 DD 20 M mono + imp. DMP 4000 + Word 5 + Alienor2 + Cresus3 TBE : 7 500 F le tt ou 6 000 F sans imp. **Pascal LANGLOIS, 3, allée Antoine-Bourdelle, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.31.96.21.**

Vds Amstrad PC 1640 + 2 lect. 5 1/4 + 1 lect. ext. 3 1/2 + disque Dur 30 Mo + nbx jx le tt TBE : 8 000 F. **Guillaume LHERMINIER, 38, rue du Becquet, 60240 Fresneaux-Montchevreuil. Tél. : 44.08.78.89.**

Vds un PC 2086 écran VGA coul. HRCD 14 p. + disque Dur 32 Mo + lect. ext. (TBE) : 12 000 F. **Jean-Charles PAUL, 39, rue de la Joanna, 69126 Brindas. Tél. : 78.45.00.29.**

PC 1512 DD (3 et 5 p.) + disc Dur 40 Mo mon. coul. + impri. Star LC 10 Dos 3.30, le tt : 7 000 F. **Bruno VASTA, 10, allée des Iris, 94260 Fresnes. Tél. : (16-1) 46.68.10.39.**

Vds Amstrad 1512 SD coul. TBE : 3 500 F à déb. **Eric GAUDEL, 16, rue du Tennis, 57330 Entrange. Tél. : 82.55.20.01.**

Vds PC/AT 286, 12 Mhz + VGA Mono + 1 Mo + DD 40 Mo + 3 1/2 HD + nbx jx et utils + Windows 3 TBE (- 4 mois) : 11 000 F. **Richard SALIBA, 70, bd Eugène-Chaumin, 49000 Angers. Tél. : 43.82.02.20.**

PC Vds jx en 5 1/4 : 150 F, Indy, dbl Dragon, Dark Century, Tst Drive, Joys. M5. **Frédéric VEAUVY, 11, allée de la Fontaine, 78450 Chavenay. Tél. : (16-1) 30.54.38.35 (ap. 18 h).**

Stop vds Amstrad PC 1640 DD écran coul. + carte et joys ainsi que de nbx jx pour 7 000 F. **Stéphane VILLAGOMEZ, 48, cours Camou, 64000 Pau. Tél. : 59.32.99.04.**

Vds PC Amstrad 2086 8 Mhz 640 K, lect 3 1/2, 720 K, écran VGA 12 p. coul hte résolution, Copro 8087 : 6 500 F. **Philippe GRAVIER, 30, rue Salvador-Allende, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.25.17.91.**

Vds PC 1512 coul. disque Dur 20 Mo. impri. Amstrad DMP 3160. Px : 6 000 F (à saisir). **Frédéric AMBLARD, 66, rue Jules-Favre, 63100 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.36.28.54.**

Vds PC 1640 + 2 drives 5 1/4 + disks vier. + jx + nbx utils + rev. + souris : le tt TBE : 4 500 F. **Cyril SOLER, Passage Pichelebre, 33160 Saint-Médard-en-Jalles. Tél. : 56.05.27.12.**

Vds PC Phillips DD 31 M, 2 drives 3 1/2 et 5 1/4, mon. Herc. Dos 4.01. TBE G. Vds jx Amiga or Said. **Gérard VESPIER, 13, rue du Gaz, 77220 Tournan-en-Brie. Tél. : (16-1) 64.07.88.29.**

Vds PC Tandy 1000 exe + moni. coul. (Tandy 1000) + ext. 640 Ko + drive 5 1/4 + jx + disks + magazines. Val. réelle : 9 000 F, vendu : 5 900 F. **Davy CLOUET, Beaucourt, 44470 Mauves-sur-Loire. Tél. : 40.25.55.40.**

Cédé compat. IBM PC XT Zenith Z171 portatif 512 Ko, 2 X 360 Ko, écran LCD Rétro : 2 000 F BE, souris, log. **Laurent BORSIER, 14, rue des Dervallières, 44000 Nantes. Tél. : 40.89.69.81.**

Vds PC 1512, 2 lect. 5 1/4 + écran, mono. + souris + jx + util. Px : 2 500 F. **Laurent HUET, 22, av. Ernest-Renan, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.68.17.04.**

Vds souris parallèle Microsoft PC avec carte interface Bus, Dirver et log. Paint Brush. Neuf : 1 690 HT vendu 590 F. **Henri FELBABEL. Tél. : 74.59.01.33 (entre 14 et 18 h).**

Vds PC Zenith CS 150 + DD 640 K + 2 écrans : CGA coul. et mono + clavier Azerty-Qwerty + Toshiba P351 + util. + jx : 8 500 F ! **Vorasith KHIEU, 1, allée de la Marmotte, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.64.57.47.**

Carte fax 9600 Hayes PC 2 Mon tâche de fond Publipostage gar. : 6 000 F. Log. vds px sacrifiés. **Jean. Tél. : (16-1) 34.28.18.83.**

Vds jx PC 5 1/4 (orig.) : Cougar Force : 200 F (ach. : 270 F). **Christophe LOPEZ, 10, rue Louis-Bascan, 78220 Viroflay. Tél. : (16-1) 30.24.39.61.**

PC Amstrad 2086 VGA coul. HT-Résolution disque dur 32 Mo, souris, log. : Works + Windows + Paint + jx : 6 800 F. **Christian FRICK, 285, rue de Vaugirard, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 42.50.32.82.**

Vds PC 1512 DD mono + souris + Word + Multiplan avec docs le tt : 3 500 F. **Caroline DELBART, rue Aristide-Briand, 27400 Acquigny. Tél. : 32.50.25.99.**

Vds PC 1640 EGA DD 20 Mo, souris, lec. 5 1/4, imprim. 24 Aig. nbx uti. Doc. Etat neuf. Px : 8 000 F à déb. **Frédéric BONNIN, 1, av. de la Réunion, 95120 Ermont. Tél. : (16-1) 34.15.43.03.**

Vds PC 1512 double lect. + souris + dos + GEM + applications + jx + Disk Dur 20 M et écran noir et b. **Carlos PASTILHA, 7, rue des Pilliers, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.94.57.88.**

Vds jx pour PC pas cher (env. 50 F) jx, remise pour ach. de plusieurs jx (ts orig.). **Frédéric COSSON, 2, rue Jules-Jouy, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.51.87.50.**

PC vds orig. Bomber : 175 F, Ranxerox : 140 F, Batman : 140 F, Pirates : 175 F, Fireand Forget 182 : 250 F (5 1/4). **Cédric BIGAUD, 4, square Régnault, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.73.77.45.**

Vds PC 1512 mono DD + souris + joys + ext. 640 K + mble Info + utils + dos + Gem. TBE : 3 800 F. **Jean-François VALACH, 78630 Le Pecq. Tél. : (16-1) 39.58.60.62.**

Vds jx sur PC compatible 5 1/4 (D.Dragonll : 100 F) (Mach3 : 100 F) (Turbo Cup : 70 F). **Jérôme COURTIAL, 13, rue Duke-Ellington, 42000 St-Etienne. Tél. : 77.79.95.71.**

Vds Drakkhen sur PC 5 1/4 (orig.) Px : 269 F vendu : 140 F. Rech. ts Ultima. **Jérôme VINET, 14, rue de la Paix, 35460 Tremblay. Tél. : 99.98.24.77.**

Vds Simearth : 250 F + LHX, Attack, Chopper : 200 F + Wasteland : 100 F + Savage Empire : 200 F (PC) + Indy 500. : 100 F. **Roland PRADALIER, 14, rue de Moscou, 75008 Paris.**

Vds pour PC Targhan 3 1/2 : 130 F, Last Ninja2 5 1/4, 3 1/2 : 120 F, Knight Force 3 1/2 : 120 F. Salut. **Sylvain AUPETIT, 67, rue de Sèze, 69006.**

Vds PC 1512 2 drives : 5 1/4 + 3 1/2 + carte joys + impr. AMS DMP 3160 : Px : 6 000 F. **Charles PAUMELLE, Le Gille-Pesset, 35830 Betton. Tél. : 99.55.85.56.**

Vds jx PC 3 1/2 : Ultima6 : 150 F, Wonderland : 150 F, Thunderstrike : 100 F, Wing CDR : Secret Missions : 70 F. **Jean-Francis REGNAULT, 23, rue Sainte-Ambroise, 75011 Paris.**

Vds PC 1512 coul. + HD 20 Mo + imp. 3160 + souris + joy + intégrale PC + nbx jx et utils TBE : 7 500 F. **Vincent RAGUENEAU, 31, rue des Tournebelles, 49000 Angers. Tél. : 41.66.34.82.**

PC Tandy 1000 EX + 640Ko + carte RS 232 + souris comp. Micros + 2 joy + log. : 3 000 F, Mon. coul. : 1 200 F, lect. 3 1/2 : 850 F. **Rénald HENRY, 1, rue du Point du Jour, 35130 La Guerche-de-Bgne. Tél. : 99.96.24.27.**

Vds PC 500 comme PC 1512 + monit. Monoc. + nbx util. et jx : 5 000 F + impri. DMP 3160, le tt ss ga. **Najieb RABHI, Logirem, Bat. Hila Zac, 12, rue Raoul-Follereau, 13000 Marseille. Tél. : 42.20.81.70.**

Vds jx PC 5 1/4 : Chicago 90, Cougar Forces, Licence To Kil, Ch 2000, Pegasus, Xenonll, Barbarian, Swap : 50 F l'un. **Frédéric BRUNEAU, 8, rue de la Flèche, 92330 Sceaux. Tél. : (16-1) 47.02.07.30.**

PC AT 20 Mhz VGA coul. DD 40 Mo, lect. 5 1/4, 3 1/2 + util. (Windows) et jx. Gar. 6 mois. Px : 16 000 F. **Olivier MILLOX, 6, place Victor-Hugo, 94270 Kremlin-Bicêtre. Tél. : (16-1) 49.60.64.32.**

Vds PC AT 286 Tandon 1 Ko, carte VGA, écran coul. IBM, lect. 5 1/4 et 3 1/2 + DD 40 + clavier 102T + souris. Px : 11 000 F. **Thierry CHOLLET, 3, rue du Prof. A. Calmette, Rés. du Parc du Coudray, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.14.12.**

Vds PC 1512 + moni. coul. + log. util. + jx + joys + cart. joy, IBM PC + manuel (le tt 12/90, gar.) : 6 000 F. **Pierre DOURLENS, 11-13, av. du Bel-Air, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.45.59.54.**

Vds Amstrad PC 1512 DD, 512 Ko, Mono Chrome, souris, log., housses + impri. DMP 3160 : 6 000 F. **Fabrice DONTA, 11230 Rivel. Tél. : 68.69.24.32.**

Vds Amstrad PC 2286, 12 Mhz 2 X 3 1/2 VGA coul., souris + poss. log. : 8 000 F à déb. Urgent. **Vincent GEIGER, 13, bd Exelmans, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 40.14.25.48.**

Logiciels DOM-PUB 5 1/4 pour PC 25 F (port gratuit). Dem. le cata. contre 2 tbres pour env. **SOLEIL INFORMATIQUE, BP 2, 24130 Prigonrieux.**

Affaire à saisir ! Vds Amstrad PC 1512 coul., 1 lect., nbx log., intégrale PC. Px : 4 200 F. **Sébastien DUBOIS, 10, rue des Boers, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.53.94.**

Vds Amstrad PC 1512 + souris + 2 livres + disk (dont 5 vir.) Px : 4 000 F. **Frédéric HOULLE, 21, rue Pierre et Marie-Curie, lot. La Pascal, 34290 Servian.**

PC Basic che. Désespérement progr. simple de gestion de saisie d'écran... Help ! **Robert ELKAIM, 36, rue Schott, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.31.39.40.**

Vds PC 1512 double Drive D. Dur 30 Mo + nbx log. + livres + 2 joy. Px : 8 000 F à déb. **Greg FICHET, 17, qt. Bellevue, 57134 Distroff. Tél. : 82.56.81.31.**

Vds Amstrad 2086 S + disk dur + 54 coul. VGA CGA s. Gar. PC 6 000 F. Ach. cart. Lynx Gameboy Megadrive. **José TEIXEIRA, 9, av. Racine, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : (16-1) 64.40.87.81.**

Pour PC 5 ou 3 vds circuits pour 4D Sport Driving : 40 F les 5 ou 100 F les 15 (port et disk compris). **Marc PIACENTILE, 1, rue Lenôtre, 78330 Fontenay-Le-Fleury.**

Vds PC XT 640 Ko – DD 20 Mo – VGA coul., 2 drives 5 1/4 et 3 1/2. Nbx jx util. : 9 000 F. Etat neuf (6 mois). **Serge COMBEBIAS, 16, square Albert-Schweitzer, 77350 Le Mee-sur-Seine. Tél. : (16-1) 64.38.47.73.**

Vds PC 2086. DD VGA coul. nbx prog., souris : 6 500 F à déb. Cadeau : Kit de nettoyage. **Stéphane PACALET, 25, chemin de la Barre, 38260 La Cote-St-André. Tél. : 74.20.29.39.**

Vds PC 2086 VGA coul. + lect. 3 1/2 + DD 32 Mo + jx + util. + souris, le tt TBE : 8 000 F. **Matthieu LEROY, 4, rue Joseph-Granier, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.51.61.54.**

Vds PC 1512 Amstrad (ss gar.) + écran mono + souris + nbx log. : 3 200 F à déb. **Olivier DEBRUILLE, 35, rue Myron-Herrick, 59200 Tourcoing.**

Vds PC 386, 25 Mhz + DD 40 Mo + Ram : 2 MO + carte VGA (1024 X 768) + moni. coul. + lec. 3 1/2 (1, 44 Mo) + util. Gar. : 17 000 F. **Julien FAUVEL, 25, rue Pradier, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.39.41.02.**

Vds PC AT 286 20 Mhz Ram : 2 Mo lecs 3 1/2 + 5 1/4 DD 40 Mo VGA coul. : 7 500 F. 286 – 10 DD 20 EGA coul. : 6 000 F. **Philippe BAUDOIN, 18 bis, rue Denis-Lavogade, 94360 Bry-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.81.08.88.**

Vds PC – XT 640 K DD 20 Mo (GA mono, souris, logs, carte, RVB péritel, joy. : 3 000 F. **SANCHEZ. Tél. : (16-1) 43.33.22.05 (ap. 21 h).**

Vds pour PC 3 1/2 : King's Quest V, VGA 256 coul. pour 290 F à déb. **Nicolas ZINZIUS, Le Montléric Bt. 3 B, rue René-Danjou, 13015 Marseille. Tél. : 91.69.04.64.**

Urgent ! vds PC 1512 DD 20 Mo + nbx log. (util. + jx) : Lotus, Budokan, Back To The Future 2, Vette, etc. le tt TBE. **Nicolas SITBON, 10, rue du Jourdain, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.46.12.**

Vds Comodor PC 1 640 Ko écran MDA, Mono + souris MS-DOS 3.21, GW Basic, lect. 5 1/4, 360 K, 2 500 F. **Pascal SAUVENT, 10, rue du Moulin, Appt. 208, Bat. C, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 47.36.94.72.**

Vds jx sur PC, Amiga, Commodore 64. Px intéressants. Possède nbx simulations de vol. **Stéphane RABILLER, 5, rue Nicolas-Copernic, 77380 Combs-La-Ville. Tél. : (16-1) 64.88.42.97.**

Vds Commodore PC 512 Ko de Ram Mon. Hercules, lect. 5 1/4, Px : 1 500 F. **Patrick BARBIER, Bat. K1, Rés. les Lignières, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.60.28.94.**

Vds claviers pour IBM et compatible, Azerty 83 touches. Px : 200 F à déb. **Marcel. Tél. : (16-1) 39.84.08.46.**

THOMSON

Vds mon. coul. Thomson (mais util. pour tt autre ord.), prise péritel. Px : 1 750 F. **Emmanuel WITRANT, 15, bd Maréchal-Leclerc, 38000 Grenoble. Tél. : 76.54.12.03.**

Urgent : vds TO8D TBE, 1 jx + 1 joy + MSDos + livre manuel, mon. coul. : 3 000 F. Salut ! **Loïc POINSENET, Rue Principale de Donzac, 82340 Donzac. Tél. : 63.39.89.98.**

Vds Thomson MO6 + jx + cray. optique + manuel, BE, px : 3 500 F, vendu : 1 500 F. **Jacques CHARBONNIER, 11, rue Pierre-de-Coubertin, 37300 Joué-lès-Tours. Tél. : 47.59.18.02.**

Vds Thomson TO8D : 1 000 F + CBS Colecovision, 13 jx et module Turbo : 300 F le tt + Yeno SC3000 ASSZ80. **Gaël GIRAUD, 24, rue d'Amboise, 49300 Cholet. Tél. : 41.62.48.93.**

Vds TO7-70 + lect. K7 + mon. mono Philips + nbx jx et éduc. + util. + joy + nbrses doc., BE, le tt : 850 F. **Oury BITTON, 84, avenue de Paris, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.02.35.41.**

Vds lect. K7 pour TO7/70 jamais servi. Px : 400 F. **Stéphane DE BEAUPOIS, Le Lot Mont-Lambert Saint-Martin, 62222 Boulogne. Tél. : 21.31.53.15.**

Vds TO8 + lect. K7 + lect. disks + envir. 150 prgs de ttes sortes + joys + livre prog. : 2 200 F. **Christian DIDIER, 6 bis, allée Mac-Mahon, 93190 Livry-Gargan.**

Vds TO16 PC + moni. CGA + joy + nbx jx (Targhan, Silent Service), px à déb. **Sébastien VIVICORSI, 14, allée des Noyers, 63140 Chatel-Guyon. Tél. : 73.86.24.90.**

Vds MO6 + écran monochrome + joy + cray. opt. + 6 jx Titus ét. neuf + 6 jx + notice : 2 500 F. **Arnaud DUPUY, 6, place du Marché, 86160 Gençay. Tél. : 49.59.32.01.**

Vds TO8, lect. dsk, impri. pro-600, modem 90-333, ext. mém., nbx progr. Px : 5 500 F à déb. **Jean-Philippe LE BRECH, 5, av. Van Doren, 69250 Neuville-sur-Saône. Tél. : 78.98.57.58.**

Vds Thomson TO8, lect. ext. + mon. coul. + joy + nbx jx orig. + souris + cray. opt. + util. + livres. Px : 1 500 F. **Patrick LEGER, 64, rue de l'Egalité, appt 103, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.44.91.52.**

Vds TO7/70 + 29 jx + Basic : 1 200 F, port comp. Vds impri. PR 90-600 : 1 100 F port comp., le tt TBE. **Thomas FLEISCHMANN, 33-2, rue Antoine-Lumière, 69150 Decines. Tél. : 78.49.58.21.**

Vds TO7/70 LEP joy, prog. éduc., jx. Vds TO8D util., jx éduc. ts niveaux. **Julien THIERRY, 33, rue Emile-Zola, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.77.22.18.**

Vds TO8 (TBE) + lect. 3 1/2 + crayon opt. + 1 man. (Speedking) + câble pour impr. + rev. Px : 1 500 F. **Nicolas SIRAVO, 174, rue Paul-Thomoux, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.25.98.**

Vds Thomson TO8D (avec impr.), jx et tt de texte. Val. : 11 000 F, vendu : 4 000 F (avec souris). **Alexandre JANAUD, 99, Les Hauts de Vallières, 77400 Thorigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.07.43.80.**

Vds TO9 + 25 log. + adapt. de joy + lect. K7 + manuel TO9. Px : 3 250 F (à déb.). **Nicolas TARDIEU, 2, rue Marguerite-Bervoets, 78280 Guyancourt. Tél. : (16-1) 30.44.04.52.**

Vds TO8D lect. 3 1/2 + souris + nbx jx + 2 log. éduc. + crayon opt., 4096 coul. Px : 1 500 F. **Brunel BAYBAUD, La Plante aux Flamands, B3, 95350 Saint-Brice-sous-Forêt. Tél. : (16-1) 39.90.63.71.**

Vds TO8D coul., nbx jx, cray. opt., disk K7, souris, logo Tor-

tue + budget + carnet adresse + manuels + livres jx, TBE, urgent. Px : 5 000 F. **Michel KAMINSKI, 8, rue des Dix-Arpents Ocres, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : (16-1) 30.37.84.68.**

Vds PR TO8D, logi. orig. Colorpaint, portefeuille bourse, graphique, Caractor 2, manuel techn. TO8/TO9. **Daniel BECAME, 6, rue Port-Arthur. Tél. : 95600 Eaubonne. (16-1) 39.59.33.99.**

Vds log. Thomson ts formats orig. : cass. : 65 F, dks : 75 F, cart. : 90 F. Vds acces. Tho. **David ROBERT, 18, allée des Iris, 21121 Fontaine-les-Dijon. Tél. : 80.55.66.96.**

Vds TO8D + 400 jx, util. + joy + crayon opt., bte rangt + livre, 110 dsk : 3 000 F. **Frédéric THULLIEZ, 39, avenue du Groënland, 62330 Isbergues.**

Vds clavier Thomson TO8D + 2 mannettes + crayon optique + nbx jx : 1 600 F. **Luv YANG, 14, villa des Chênes, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.87.41.14.**

DIVERS

Vds jx pour Spectrum. Vds Yamaha DS 55 ss gar., peu servie val. : 4 200 F. vendue : 2 500 F. **Laurent HURE, Chemin-Vert, allées des Serres, 94520 Mandres-les-Roses.**

Tilts nº 71-72S-73 à 82-84-86-87-88 : 12 F le numéro. **Franck, Limoges. Tél. : 55.38.22.94.**

Vds clavier Casio CT 390 Sons PCM TBE, très peu utilisé. Px d'achat : 2 000 F, vendu : 1 290 F. **Thomas BONALD, 9, rue Adolphe-Talazac, 31300 Toulouse. Tél. : 61.49.29.75.**

Vds Spectrum+2, 128K + nbx jx orig. + 1 joy + prg. le tt à 700 F + tilts. **Michaël CHEKROUN, 8, rue du Docteur-Ramon, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.99.16.49.**

Je brade tous mes jx ! (Facon, Kckoff2, Rick dang2.. etc.) pour pas cher. rép. ass. **Bertrand PEPIN, Rue du Cdt Hospital, 73230 Saint-Alban-Leysse.**

Vds voit. radiocom. (55 km/h !) + charg. + télécom. (besoin d'accu. 8,4 V (7,2 V + 1,2 V), variateur à réparer. Val. : 2 990 F. Px : 1 000 F. **Matthieu DESBOIS, 14, bd du Midi, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.24.77.76.**

Vds 2 joys = Challenger Remote control = Infra-rouge, portée 3 m, aliment. pile/Jack. Auto-Fire + Auto-Speed. Px : 180 F chq. **Yanick NOBLANC, 37, rue du Four-à-chaux, Jouy-le-Moutier, 95000 Cergy. Tél. : (16-1) 30.30.49.93 (ap. 19 h).**

Vds synthé. Farfisa TK 90. Px d'ach. : 3 500 F vendu : 2 400 F. Créat. de sons. Clavier 7 octaves. **Jean-Marc PERROUX, Clos du Blanc-Moulin, 95450 Seraincourt. Tél. : (16-1) 34.75.47.43.**

Vds Oric 1 + transfo + jx + impri. + livres : 500 F (rég. nantaise). **Olivier BIETRY, 7, av. de Versailles, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.76.55.39.**

Vds Synthé Yamaha pss. 480 + expander Yamaha FB01 + bte à rythmes Boss d'Asso + Bigfat Agnus + Rom 1.3 (Amiga). **Joachim BERGOT, 64330 Garlin. Tél. : 59.04.92.38.**

Pour Exeltel vds ou éch. nbx log. jx ou util. liste dispo. **Xavier LOOTEN, 334, rue André-Boulloche, 59270 Loon-Plage. Tél. : 28.27.38.27.**

Vds interface Midi (ECE) : 350 F, langage C (Aztec) faire offre. **Pierre CHAPRON, 12, rue Joseph-des-Champs, 69200 Venissieux. Tél. : 78.75.62.92.**

Vds 60 discs vier. 3 1/2 : 250 F le tt ou 130 F les 30. **Frédéric MAZZINI, 36, bd Anatole-France, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 43.52.04.39.**

Vds Spectrum+2 + nbx jx BE : 1 200 F ! urgent ! poss. éch. contre Amiga. Ach. Amiga sans rien : 800 F ! **Fabien VUILLET-A-CILES, Orcières-Longchaumois, 39400 Morez. Tél. : 84.60.61.75.**

Vds jx sur Spectrum 48/128 Plus 2 à 30 F pce par lot de 3 au minimum. **Victor GUILLET, 46, rue Albert-Francon, 93380 Pierrefitte.**

Vds Altered-Beast : 120 F et ch. Chip. Challenge, Electrocop, Rygar, alentour de : 150 F. **Alexandre LAUNAY, 23, rue du Moutier, 95300 Ennery. Tél. : (16-1) 30.73.04.83.**

App. Photo Polaroïd, Super color, Flash inco, TBE : 495 F. STF : Spectrum 512 + classeur : 390 F ; GFA Basic + livre : 360 F. **Jean-François COMBAREL, 6, cours des Girondins, 33500 Libourne.**

Vds calculatrice HP 28S. Très peu servi. Cause fin d'études. Val. : 2 100 F, vendue : 1 300 F. Notice franç. **Guillaume FANET, 21, rue Paul-Jozon, 77300 Fontainebleau. Tél. : (16-1) 64.22.88.36.**

Vds Shadow Dancer : 250 F, Phantasy StarII : 250 F. Vds Tatsujin : 125 F. Forgotten Worlds : 200 F. **Julien CERRATO, 15, rue des Condeaux, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.27.47.95.**

Vds Calc. HP 28S TBE + nbx PGS (Speed, Time, util. math, Phys., Graph, etc.) + doc. (400P dont LM) + manuels : 1 300 F. **Yannick JEANVOINE, 28, rue Jean-Moulin, 54340 Pomp. Tél. : 83.49.28.81.**

Stop ! Vds orig. TBE 69 F port comp. : Stryx, Bombuzal, Grand Monster Slam ou 189 F les 3. Vds aussi Dom. Pubs. **Pierre-Emmanuel ANGELOGLOU, 100, quai de la Rapée, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.40.38.13 (ap. 18 h).**

Auto. Vds Fiat Tipo AN 90, 6 cvn 1re main, 20 000 km, vitres teintées, ttes options : 87 000 F. **Frédéric DEMOL, 3, rue Léopold-Vendries, 91100 Corbeil. Tél. : (16-1) 64.96.88.10.**

Vds impri. Star LC 10/24, 24 aiguilles, interface parallèle + housse + câble + paquet 2 000 feuilles : 2 200 F. **Anne AVIGNON, Les loges, 28340 Boissy-les-Perche. Tél. : 37.37.63.51.**

Vds Dragon 32 en TBE + 2 drives + nbx jx + joy pos. vte sép. **Frank GAUTIER, 20, rue J.-B.-Broussin, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : (16-1) 39.58.63.06 (ap. 19 h).**

ST Vds Speedball2 + 4 disks de sauve-garde de but : 170 F (port compris). Excellent état bte + notice). **Maxime SERVAIS, 17, rue Thiers, 76190 Yvetot. Tél. : 35.96.33.89.**

Epson AX2 286 12MW2 + écran mono VGA + VGA 1024 + lect. 1,44 Mo + 1,2 Mo + DD 40 Mo + ext. Mém. 1 Mo : 13 000 F. **Franck FOURCADE, 22, bd Saint-Marcel, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 45.87.01.42.**

Vds port compaq SLT 286 caus. d'emp. lect. 3 1/2 + DD 40 Mo + souris + trans + Sactr., divers Prog. instal. TBE : 18 000 F. **Patrick DUANI, 32, av. Lénine, 93230 Romainville. Tél. : (16-1) 48.46.32.36.**

Vds nbx jx pas cher (Elvira, Lemings, Turrican2 etc.) entre 20 F et 70 F. **Jérémy TRIPOLI, L'Oasis B, rue du Vert-Coteau, 06400 Cannes. Tél. : 93.39.42.96.**

Vds premier numéro et collection Tilt SVM Gen4 list etc. ou éch. contre dis. 3 1/2. **Philippe. Tél. : (16-1) 43.65.89.03.**

Vds impri. Philips MSX NMS 1421, parfait état + moni. coul. Printel faire o. + jx + joy. **Patricia LANTZ, 3, rue du Bourg l'Abbé, 75003. Tél. : (16-1) 42.77.87.94.**

Vds Oric Atmos (48 Ko) + mon. + magneto + nbx jx excel. pour déb. : 1 200 F à db. **Olivier NERANT, 13, rue de la Liberté, 94430 Chennevières-sur-Marne. Tél. : (16-1) 45.76.33.68.**

Vds calculatrice HP 28S + manuels : 1 000 F, HP 48 SX + manuels : 2 000 F, carte d'applic. : 500 F. **Philippe VANG, 34, rue de Nantes, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.34.77.89.**

Vds Impr. NB 9 aiguilles, Panasonic KXP 1081 comp. tte machine + 2e ruban + 1 200 F TTB. **Gregory BONDU, 50, rue Rochebrune, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.84.24.83.**

Vds jx orig. pour Spectrum+2, 128 K (150 titres dispo. Px sacrifiés : 50 F l'un). **David LOIODICE, 9, impasse Jean-Sébastien-BACH, 21000 Dijon. Tél. : 80.66.72.29.**

Vds voiture radiocommandée : raiders de Kyosho avec moteur et pneus modifiés. Px : 800 F. **Sébastien VENDOMELE, 16, rue Emile-Duclaux, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.06.47.44 (ap. 18 h).**

Vds Helwett Packard H28S Calculateur de + de 1 500 fonctions, 32 Ko, commande infrarouge, impr. Gtie2 : 1 700 F. **Christian RISACHER, 14, rue Jean-Baptiste-Corot, Cernay-La-Ville, 78720 Dampierre. Tél. : (16-1) 34.85.29.80.**

Vds ZX Spectrum+2 128 K + 1 manette + 52 jx BE : 1 200 F. **Stéphane LE BOURGOCQ, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.82.69.62.**

Vds moni. coul. haute fidélité dimension : 36 cm TBE, T. peu servi : 1 500 F. **Michaël CHOSEROT, 73, rue Dulong, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 47.64.45.23.**

Vds moni. coul. SC1425, ss gar. Px intér. Ch. sol. de D. Master : j'ach. max : 50 F. **Guénael RENAULT, 62, av. Busteau, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.76.22.09.**

Programmeur ch. graphiste et vds barrettes Sip 256 Ko : 300 F les 2. **Pascal LEMAIRE, 235/629, rue Allende. Tél. : (16-1) 47.80.61.05 (av. 19 h 20).**

Vds Sinclair ZX Spectrum+2 + transfo + log. comptabilité + jx + doc. Px à déb. **Thierry NOUILLES, 24, rue haute 02820 Saint-Erne. Tél. : 23.22.63.86.**

Vds Oric + câbles + jx : 400 F. Ord. électron + câbles + jx : 400 F. **Monique FERNETTE, 1 Sq. des Coquelicots, 91370 Verrières-Le-Buisson. Tél. : (16-1) 60.11.18.16.**

Attention vds King Quest cinq et Rise of The Dragon ss emballage le tt é. neuf. Dépêchez-vous. **Benoît LE GAGNEUX, 1, rue Bagno A.-Ripoli, 92350 Le Plessis-Robinson. Tél. : (16-1) 43.50.08.84.**

Vds Spectrum+2, 128 Ko + 150 jx (tous orig.) et Demos. Raimbow, Island, Puznic... dont 1 CD. Px : 1 200 F. **Nicolas ESPOSITO, 196, rue des Voisins, 60400 Behericourt. Tél. : 44.43.05.01.**

Vds Modem Cap 23 d'Extrados + cirrus F2 : 500 F (val. : 700 F). **Alexandre BOURRIEAU, 21, rue d'Angleterre, 44000 Nantes. Tél. : 40.48.03.16.**

Des jx ? oui, à des px fous : Kick Off 2, OPE-Stealth, Maupiti, Italy 90, de 70 F à 100 F l'un ou tt : 250 F. **Fabien RIMBAULT, 38, rue Roger-Salengro, 62130 St-Pol-sur-Ternoise. Tél. : 21.03.09.84.**

Vds 26S coul. + 1,2 Mo + 2 lect. 3 1/2 + 5 1/4 + 500 disks : 9 000 F. IMW II + F à F : 3 200 F : Amiga 1000 + Sidcard : 2 500 F, carte mère AT286 : 400 F, souris + carte IIE : 700 F, Turbo Mouse : 400 F. **Christian LI, 62, rue des Meuniers, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.47.47.23.**

Vds Appareil Photo Reflex 24 X 36 Dynax 7000I (Minolta) + log. Flash & pied. Val. totale : 12 000 F. **Jean-Claude VANDEKERKOF, 108, rue Marceau, 59280 Armentières. Tél. : 20.35.54.40.**

Vds disk vier. ou pleines : 6 F l'unitée (disq ; 3 1/2). **Damien PASQUIER, Etables-Ceignes, 01430 Maillat. Tél. : 74.75.75.33.**

Vds Powermonger, Maupiti, Islands, L'art de la Guerre etc... : 100 F chaq. **Tél. : (16-1) 42.58.53.86 (ap. 18 h 30).**

Vds Toshiba 1000 SE + imprim. MPS 1000 + housse + nbx log. Le tt en exc. état : 9 000 F. **Sylvain PERRET, 24, rue Ramus, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 47.97.28.27.**

Vds Synthe Yamaha PSR-36 Midi in out bat. Prog. Combinaison 65 000 sons état neuf : 2 300 F à déb. **Christophe GOULLON, 18, rue ou Maréchal-Foch, 77400 Thorigny. Tél. : (16-1) 64.30.01.56.**

Vds btes de 10 à disk vierg. TDK D. Face, D. Densité. Format 5 1/4. Px : 50 F par bte. **Christian TURLAN, 59, rue de Franceville, 93220 Gagny.**

CONSOLES

Vds megadrive, jx : Shinobi, Goolsntgosteuc état nf. Garantie 12/12/91. Val. : 4 700 F vendue : 3 300 F. **Cédric LANOIX, 4, rue des Pyrénées, 2e Allée, 60000 Beauvais. Tél. : 44.05.98.27.**

Vds Sega + jeu 670 F, Pistolet, Game Boy avec Tennis, Tétris 590 F. **Nicolas GIRAUDEAU, 52, rue de Flandre, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.36.18.78.**

Vds Séga 8 bits + jx (Dragon, R.Type...) + 2 mans + revues, TBE : 1 200 F (à déb.) ss garan. **Anthony BROUILLET, 26, rue de Bertinval, Chaumontel. Tél. : 34.71.04.14.**

Vds NEC PC Engine + joypad + jx (Ninjaspirit, Tigerheli...) 1 500 F, jx Nec de 150 F à 250 F (Aéroblaster, Volley). **Mathieu SANTIANO, 54, rue Carnot, 94700. Tél. : (16-1) 43.78.00.43.**

Vds Séga 8 bits + 2 man. 500 F + jx : 150 F chq. (Wonderboy 123 R-Type, Tennis ACE...) le tt TBE. **José GARAVET, 29, rue de la Libération, 60240 Chaumont-en-Vexin. Tél. : 44.49.02.97.**

Vds 8 jx NEC : 1 400 F dont Splater, Mouse, New Zealand Story, Be Bacl, Batman, Galaga 88, Power Drift. **Alexandre CHAPELIN, 19, bld Luc Olivier-Merson. Tél. : 40.59.44.29.**

Vds Séga + 13 jx val. : 4 500 F, vendu 2 000 F et Game Boy NF + 7 jx + light + étui val. : 2 750 F vendu : 1 500 F. **Arnaud DELAMARE, 24, rue de Buzenval, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.24.68.81.**

Vds pour megadrive Fr. « Alex Kidd« : 200 F, port compris. acheté en janvier). **Xavier GOBEDY, 254, rue Duguesclin, 69003 Lyon. Tél. : 78.60.69.87.**

Vds megadrive jap. 900 F + jx 200 F : A. Kid, Phelios, 240 F : G. Axe, Hellfire, G & Ghoust, Strider. **Thierry RICHARD, 2 ter, rue Ernest-Renan, 54520 Laxou. Tél. : 83.41.40.62. (ap. 21 h).**

Vds cons. Nintendo TBE + 3 jx : Mario Bros 2, Kid Icarus, Goonies 2, val. : 1 300 F, cédée : 1 100 F. **Jérôme DANFLOUS, Quartier Prat-Béziau, 65230 Castelnau-Magnoac. Tél. : 62.99.83.00.**

Vds K7 megadrive : Tatsujin : 150 F, Eswat : 280 F, Raimbow Island : 300 F, Rambo 3 : 230 F. **Didier PIENNE, Appt. 31, rue du Jardin de l'Arc Aurélia II, 59110 La Madeline. Tél. : 20.55.10.12. (ap. 18 h).**

Vds Nintendo + 3 jx : 750 F, 1 300 F + manette Infra-rouge (50 F), jx (Zelda II Robowarrior SM.Bros). **Pierre MALTHET, 16, rue Robert BINET, 51000 Chalons-sur-Marne.**

Vds NEC PC Engine + 3 jx (D. Spirit + Gunhed + S-Volley-Ball) + corr. coul. le tt TBE : 900 F cause Még. **Richard LEROY-COQUEREAU, 7, rue Carnot, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 47.58.05.57.**

Vds Lynx + Cal Games + Blue Light + Chip., Challenges + Slime World + Gauntlet (mai 90) : 1 500 F. **Thierry MONET, 3, rue Léo-Délibes, 54140 Jarville. Tél. : 83.57.15.46.**

Vds Game Boy + bte rang. + piles + écout. + Vidéo Link + cart. (F1 Boy...) : 1 250 F à déb. **Denis BEYER, 11, rue des Acacias, 67120 Ernolsheim. Tél. : 88.96.07.36.**

Vds Séga 8 bits avec 10 supers jx poss. d'éch. avec Game Gear ou nlle Lynx. **Nicolas LECLERCQ, 20, route des Hutins Vétraz, Monthoux, 74100 Annemasse. Tél. : 50.37.57.95 (ap. 18 h).**

Vds sur NEC : Mr Heli ; F1 Triple Battle : 280 F chq ou 550 F les 2. Nf les 2 : 900 F. C'est une affaire. TBE. **Yann GENTON, 16, rue Clément Ader : 31600 Muret. Tél. : 61.51.53.03.**

Vds sur SEGA 8 bits Y'S (vendu : 150 F) et Budokan (écha) sur megadrive. **Benjamin CORNILLEAU, 7, rue des Erables, 78700 Conflans. Tél. : (16-1) 39.72.89.80.**

Vds CBS Coleco + adapt. cart. Atari 2600 + cart. de jx (dix) le tout 400 F. **Philippe LARIVEN, 22, rue Théophile-Letiec, 91520 Egly. Tél. : (16-1) 60.83.31.31.**

Vds jx SEGA entre 100 et 200 F. Cal. Games, World Games, Golden Axe, Bat. Out Run, Dead Angle, Dyn. Dux. **Benjamin OLIEL, 55, av. Simon-Bolivar, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.06.98.88.**

Vds PC Engine (8 jx ; 2 joypads ; 1 Xe 1 pro) le tout : 2 000 F. **David PARRÉ, 69, bd St-Germain, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 46.33.07.79.**

Megadrive + 1 joyst. + 10 jx : 2 500 F, Game Boy + 8 jx : 1 500 F. Plat. Lazer CDP-537 : 1 000 F. Amstrad + DD1 etc. : 2 500 F. **Muriel MERCEY, 25, rue Henri-Barbusse, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.34.80.46.**

Vds SEGA + 5 jx : Hang-On, Shinobi, Goldenaxe, Rastan, Teddy-Boy, le tt : 1 000 F (val. : 2 000 F). **Camille LAGARENNE, 4, rue Charles-Flavigny, 76500 Elbeuf. Tél. : 35.77.49.59.**

Vds SEGA 8 bit + 2 joypads + 13 jx (Wonder Boy III, Chase HQ, Shinobi) B.E. px : 1 900 F. **Frédéric PIOVESAN, 9, rue Général Mangin, 54660 Moutiers. Tél. : 82.46.25.07.**

Vds Game Boy + 6 jx (dble Dra., Ninja etc.) : 1 000 F. Ach. nov. 90. (garantie). **Pascal NAUD, Rés. la Sorbonne, App. n° 12, av. des Écureuils, 64140 Lons. Tél. : 59.62.71.80.**

Vds ou éch. jx NEC PC Kid (280 F) Wonderboy 2 (250 F) et Opération. Wolf (230 F). **Bruno GUEDON, 4, lot. du Roquet, 53400 Craon. Tél. : 43.06.31.26.**

Vds Game Boy + Tetris + acc. origine : 490 F ; contacter. **Laurent DELCHARD, Le Mans. Tél. : 43.23.16.45. (le week-end).**

Vds Cons. Nintendo + Pistolet + 10 jx (TBE) (Punch-out, Robocop...), val. : 4 500 F, vendu 1 900 F ou 1 jx : 250 F. **Cédric PENHOAT, 15, rue Pasteur, 91310 Linas. Tél. : (16-1) 69.01.32.32.**

Salut ! Vds megadrive jap. + 2 man. + 14 jx (Shadow Dancer, Wonderboy III, Crack-Down) : 1 500 F. **Sacha FINK, 32, av. du Roule, 92200, Neuilly. Tél. : (16-1) 46.24.05.25.**

Vds megadrive (jap.) + Eswat + Golden texe + 2, Pro 2 + adapt. secteur. TBE, ss garant. (12/90) cédé : 1 400 F. **Frédéric DEFREYN, 270, route de Labarthe, 31600 Eaunes/Muret. Tél. : 61.76.21.40.**

Vds Coregraphx + 1 manette + 2 jx (700 F). Vds 8 cart. megadrive franc (200 F par unité). **Cédric BOUILLER, 30, rue du Jardin Public, 33300 Bordeaux. Tél. : 56.44.35.04.**

Vds MSX 2 NMS 8250 + 7 (cart. + 20 disq. jw + 1 cart. de mémoire : 900 F. **Olivier BERTUGLI, Route des Favières, 83200 Toulon. Tél. : 94.27.26.97.**

Vds Gameboy + câble Link + écouteurs + Tétris + Tennis + Turtles : 800 F (ach. déc. 90). **Anthony CHRISTMANN, 27, rue du Général Leclerc, Centre de Secours, 39300 Champagnole. Tél. : 84.52.01.56.**

Vds Nintendo + Mario 1 + Mario 2 + Zelda 2 + Castle Vania + Punch Out : 1 300 F. **Guillaume MARINGUE, 05, rue Bel Respiro, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 60.48.15.68.**

Vds Gameboy + 7 jx : 1 390 F, val. 2 300 F (Batman Mario Land, D. Dragon). Vds NES + 7jx : 1 990 F. TBE. **Emmanuel FERDMAN, 57, rue du Gal. Leclerc. Tél. : 78570 Andresy. Tél. : (16-1) 39.74.71.91.**

Vds megadrive japon. + 3 jx (Strider, Golden Axe, Basketball) + Arcade Power Stick : 1 900 F. **Nicolas BELLOT, 4, rue Édouard-Delanglade, 13006 Marseille. Tél. : 91.37.69.94.**

Vds MSX 1 + 3 cart. + 10 jx orig. + joy infra + TrackBall + log. dessin : 900 F à déb. **Sébastien BRUHAT, Auzelles, 63590 Cunlhat. Tél. : 73.72.20.75. (le Week-end).**

Vds ou éch. jx pour megadrive, Monnwalker, Mickey, Budokan, Golden, Axe, Gouls, N.Ghosts. Px inter. **Djamel BELACEL, 2, allée du Commerce, 94260 Fresnes. Tél. : (16-1) 60.11.53.93.**

Vds 5 jx SEGA Kenseiden, Thunder Blade, Alex Kidd II, Fantazy Zone et Pingoin Land : 450 F (+ port). **Philippe JEHIN, 40, rue Ferroul, Appt 12, 08000 Charleville. Tél. : 24.57.37.09.**

Stop AFF ! donne Nintendo neuve si vous achetez 6 jx (Dble Dragon 2, Goonies 2, Rad Racer...) : 2 000 F. **David POLTURAT, 11, rue des Sables, 33185 Le Haillan. Tél. : 56.13.05.37.**

Vds ou éch. cartes pour NEC Darius + Bomber Man Violent, Soldier rech. Tiger Heli. **Roland Conéjéro, 60, rue du général de Gaulle, 68460 Lutterbach. Tél. : 89.53.38.20.**

Vds SEGA megadrive oct. 90 + 13 jx (Phantasy Star 2, Micky Mouse Moonwalker) val. : 6 500 F vendue 4 500 F. **Éric FRAYSSINET, 8, impasse Laurent-Poudrette, villa Caroline, 13015 Marseille. Tél. : 91.60.63.85.**

Vds SEGA Master system + pisto. + 6 jx (Shinobi, California Games, Psyco Fox etc.. : 1890 F. **Antoine GONDARD, 42, rue Henri Barbusse, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.54.26.98.**

Urgent ! ! Vds sur SEGA : G. Force, Zillion, G. Golf et Altered Beast. : 200 F, l'un ou 700 F le tout (à déb.). **Benjamin VADON, 41, quai Saint-Vincent, 69001 Lyon. Tél. : 78.27.03.44.**

Vds GX4000 + 3 jx : 1 200 F ou éch. contre SEGA Master system + 2 jx con. GX 4000 âgée 4 m. **Chris DUVAL, 8, parc de la Risle, 76130 Mont-Saint-Aignan. Tél. : 35.76.18.56.**

Vds megadrive franc. + Rev. Shinobi + TV 50 cm Grundig péritel + Télécomm (ou unité) px : 2 550 F, vite. **Gyno CHOU, 27, rue Tredez, 93440 Dugny. Tél. : (16-1) 48.35.10.67.**

Vds GX 4000 + 2 manettes + jx + péritel + longue garantie : 790 F. **Lionel VILNER, 18, rue de Maubeuge, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 45.26.00.64.**

Vds jx pour Nintendo : Rush'N'Attack, Slalom, Excitebike, Ice Hockey : 150 F pièce. **Christophe ROYAL, 1/67 Place du souvenir Français, 57000 Metz. Tél. : 87.65.28.32.**

Vds Gameboy + Tétris + écout. + câble + piles : 450 F. **Franck DUPEYRON, 33, bld d'Anvers, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.60.02.46.**

Vds Nintendo + pisto. + Nes. adv. + livre + 6 jx (Mario I et II, Zelda I, Punch-Out) val. : 3 170 F, vendu : 1 500 F. **Pierre DE BOUTINY, 262, rue St-Jacques, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.26.48.88.**

Vds SEGA 8 bits + Alex Kid + 3 jx : Wond3, Battle ou Trun, Phycofox. TBE. Px. int. **Thibaut LEPINE, 13, Squ. Flourens, 49000 Angers. Tél. : 41.36.17.21.**

Vds pour megadrive : Mystic (280 F), Eswat (280 F), Budokan (300 F), Mickey Mouse/Castle of Illusion (300 F). Urgent ! . **Maxence GUESDON, 12, allée des Pins, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.13.65.**

Vds jx megadrive jap. entre 200 F et 350 F (Striders, S.Shinobi, Mickey, Thunder Force 3 etc...) sur Paris S. P. **Wladimir WATINE, 1, rue de l'Hôtel St-Pavl, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 42.77.52.61.**

Vds megadrive avec 2 manettes et 9 jx (Strider, Super Monaco GP, GhoulS'Nghostisuper, Shinobi, etc.). : 3 500 F. **Michael BARUC, 8, rue Le Chateller, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.67.78.25.**

Vds jx Nintendo Simon's Quest et Zelda 2 avec notice et bte : 250 F pièce. **Alain PERRAULT, 7, av. général Leclerc, 69140 Rillieux. Tél. : 78.88.04.58.**

Vds SEGA 8 bits + 12 jx, 3 man., val. : 4 200 F, vendu : 2 200 F à déb. **Serge BARON, 7, rue de l'Abreuvoir, 57600 Forbach. Tél. : 87.84.15.59.**

Vds NEC Coregraphx + 2 jx : 850 F ach. le 31/12/90. Vds aussi jx Game Boy : entre 100 et 150 F le jeu. **Mathieu FLAMANT, 114, quai Louis-Blériot, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.20.00.25.**

Vds jx megadrive : Monaco, Budokan, john MadenFoot (Franç., NF, 350 F) et 235 F, Truxton, Forgot, World, Gold Axe, Thund. 3. **Mickael SILLIARD, 1 bis, boulevard de la paix, 91300 Massy-Villaine. Tél. : (16-1) 60.11.33.07.**

Génial ! vds jx Nintendo : Zelda 1, 2, Goonies 2, SMB 2, Mega Man, Rygar, Excitebike, Kid Icarus : 1 200 F + grat. 2 jx. **Hugues Henri MARTY, 3, rue du Champs Prieur, 85470 Bren-sur-Mer.**

Vds Cons. NEC PC Engine + jx : 1 350 F. **Emmanuel LAVANDEIRA, 4, rue René Cassin, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.51.09.54. (ap. 18 h).**

Vds ou éch. K7 SEGA et Intellevision pas cher. Vds SEGA. **Thomas GEORGES, Le Bourg Nord les Lèches, 24400 Mussidan. Tél. : 53.80.13.09.**

Vds, éch., ach. jx sur megadrive Fra. ou Jap. Possède Eswat, Dynamite Duke, Thunder 3... **Xavier SUEUR, 22, rue Charles-Jules-Vaillant, 95330 Domont. Tél. : (16-1) 39.91.20.83.**

Vds pour megadrive fran. : E-Swat ; Super Monaco GP ; Golden Axe ; Mystic Defender, 1 jeu : 200 F TBE. **Thomas FLEISCHMANN, 33-2, rue Antoine-Lumière, 69150 Décines. Tél. : 78.49.58.21.**

Vds NEC SuperGrafx + 3 jx, Grandzort, Battle Ace, Ghouls'n Ghost, TBE, px : 1 800 F (à débat). **Jean-Jacques CASANOVA, 43, 1er avenue de Brimont, 78400 Chatou. Tél. : (16-1) 39.52.17.33.**

Cds Nintendo + Pisto + Robot + 10 jx (section Z, Gumshoe, Gyromite, Ro, Robo Warrior, etc.) TBE, le tt : 1 500 F. **Yannick RAYNARD, 44, rue d'Épinay, 95360 Montmagny. Tél. : (16-1) 39.83.99.46.**

Vds NEC PC Engine + 4 jx, Shinobi, vigilante, Formation Soccer, Dragon-Spirit, val. : 2 750 F. Vendu : 1 700 F. **Grégory CAULIER, 61, av. de la République, 93120 La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.36.69.31.**

A saisir ! vds SEGA + 9 jx + Pisto. + joy. Le tt TBE. Px DEF. : 600 F. **Sébastien LOUYS, 21, rue de la Libération, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 47.71.18.57.**

Vds SEGA megadrive Franç) + 2 jx (Alteredbeast, Supermonaco GP) ss gar. faire offre. **Fabrice. Tél. : (16-1) 40.96.90.44.**

Urgent ! vds Nintendo + Robot + 2 manettes + pisto. + 13 K7 (Tmht, D. Dra...) Val. : 5 300 F. Cédé : 3 500 F. **Raphaël FLEURIET, 13, rue Bonaparte, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 43.26.44.34.**

Vds NEC + 16 jx + dbleur + 3 manettes : 4 000 F. **Cédric DENIS, 3, rue Nicolas-Copernic, 93290 Tremblay-en-France. Tél. : (16-1) 48.61.33.38. (h.b. 9 h 12 h, 13 h 30 18 h).**

Néo-Géo SNK, joy Arcade + Mémory Card (S.S. gar.) Ex. état. Px : 2 420 F. **Nelson MARREIROS, 9, ch. de la Fléchère, 1255 Veyrier, Genève (Suisse). Tél. : 022.784.18.89.**

Vds cons. CBS + Turbo + jx + adapt. Atari 2600 le tt neuf. Px : 3 600, vendu : 1 000 F. Vite ! . **Hervé SEGUIRAN, Traverse du Moulin à Vent, 13015 Marseille. Tél. : 91.63.43.47.**

Vds pour Nintendo 8 Bits : 7 jx (Festers + Sections + 1 CE Hockey + SMB1, 2) 200 et 300 F. **David LECOMTE, 35, rue Camille-Corot, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.08.61.42.**

Vds, éch. jx sur Game Boy : Solar Striker, Tennis, Alleyway, Tretris. : 115 F l'un, 400 F les 4. TBE. **Christophe GUERIN, 10, impasse des Gaises, 71000 Mâcon. Tél. : 85.34.37.73.**

Vds Nintendo + 8 jx (Selda I et II, Track and Field II, Super Mario Bros I...) val. : 3 020 F : 1 500 F. **Benjamin RAMBAUD, 14, rue La Bruyère, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 45.26.15.94.**

Vds jx SEGA 16 bits en Nintendo, Px à déb. **Bertrand RICHER, 1, rue Lucien-Richardeau, 37540 St-Cyr-sur-Loire. Tél. : 47.54.50.65 (ap. 19 h).**

Vds 70 orig. pour MSX1 et MSX2. Liste compl. sur dem. **MEGA CLUB MSX, 108, rue Marceau, 59280 Armentières.**

Vds Lynx + 6 jx (TBE), Gauntlet, G. of Zendocon, C. Games, Sline World, Klax, Chip's C. Val. : 2 800 F. Val. : 1 900 F. **Kamal BOUABDALLAH, 5, terrasse des Reflets, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.74.79.57.**

Vds Nintendo NES + 9 jx + adapt. jap. jx : Super Mario 3, Gun Smoke, Castle Vania... Px : 1 500 F. **Gregori FIACRE, La Cavalière, 83910 Pourrières. Tél. : 94.78.43.54.**

Vds cons. NEC PC Engine + 6 jx (Galaga 88 + Doramon + Cybey Core...) + doubleur + joy. TBE : 2 000 F. **Hervé GERARDIN, 3, rue Magenta, 93500 PANTIN. Tél. : (16-1) 48.44.80.50.**

Vds jx SEGA 8 bits (9 hites : Américanpro Foot, Wonderboy 3, Tennis ace, California G...) : 200 F. **Jean-François VIGNEAU, 29, av. Clemenceau, 34500 Béziers. Tél. : 67.28.46.94.**

Vds jx NEC : Veigues, Shinobi, Wonder Boy II, Bloody Wolf : 250 F pce. **Louis FLAMAND, 16410 Garat « Chement ». Tél. : 45.60.63.09.**

Vds SEGA 6 jx Wanderbot3, Golden Axe, R-Type, Dble Gon, CtBorg-Actered, Beast + Hangon. Px : 1 500 F E. N. **Hervé LUPATELLI, 4101, rue Stalingrade, 38340 Voredde. Tél. : 76.50.09.30.**

Vds jx megadrive : Tatsujin, Populous, Golden Axe, Air Diver, Alex Kid, Columns. Px : à déb. **Jean-Charles LEDU, 4, rue Jules-Guesde, 92300 Levallois. Tél. : (16-1) 47.30.41.39.**

Jx Game Boy : Tennis, Super Mario Land. tt Gameboyeur. Éch. pos. **Mathieu MICOUT, Le Moulin, 76370 Martin-Église. Tél. : 35.82.71.30.**

Rech. Vite ! ! !. Nintendo photocopie de notice de Skate Or Die. Donne 10 F au 1er. **Philippe TESSIER, 22, rue de la Nida, Rennes. Tél. : 99.53.63.10.**

Méga affaire ! Vds SEGA 8 bits + 11 jx, le tt TBE. Val. 4 000 F cédé : 1 500 F ! Urgent ! **Christophe LAFOREST, 145, rue St-Denis, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 42.87.08.53.**

Vds, éch. jx NEC : Aéroblaster, Veignes, Powerdrift, Fantazyzone, Wonderboy 2. Px à déb. cher. XE1 Pro : 400 F. **Martial DREUILLE, 49, rue Jules Ferry, 59227 Saulzoir. Tél. : 27.74.00.37.**

Vds sur megadrive F. : Budokan + Livres micro news, génération 4. : 400 F. **Cyril PLANTÉ, 22, av. de Magny, 57157 Marly. Tél. : 87.65.35.03.**

Vds SEGA 8 bit + 2 jx : 700 F ou vds SEGA + 10 jx : 2 200 F. Val. 3 600 F. Vds jx SEGA : 150-210 F. **Limond HAC, 42, rue de l'Ouest, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.89.60.**

Vds MS X2 Philips NMS 8245 dble Face + Cart. : 2 500 F. Cher. contact MSX 2. **Serge VASSAL, Pré Bercy 2, n° 145 Avermes, 03000 Moulins. Tél. : 70.46.50.68.**

Vds Nintendo + 2 man. + NES MAX + 11 Jx super ! (BE avec btes). Px ami : 2 400 F. **Sébastien LAMARQUE, Hôtel Arriel, 65100 Lourdes. Tél. : 62.94.54.00.**

Vds Séga + Alex Kid + 22MMAN. + Péri oct 90 : 440 F + 4 K7 V6 : 2 000 F + 5 K7 MD Hit : 200 F – 300 F + 2 man.

Top. **Jean-Luc THOTZIER, 5, rue de Nord House, 67150 Schaeffersheim. Tél. : 88.98.09.16.**

Vds pour Nintendo, Pisto. + Mario 1 + Duck Hunt : 500 F. **Yoann GIRARDIN, 41, rue du Cardinal de Richelieu, 85160 Saint-Jean-de-Monts. Tél. : 51.58.93.71.**

Vds. Cons. Turbo exprex + PC Kid, Blody Woolf, Rasta Saga II, Diehard, Jaranëra. : 2 500 F (ss garant.). **Stéphane VALLS, 59, rue St-Savournein, 13005 Marseille. Tél. : 91.42.75.41. (ap. 20 h).**

Vds Gameboy + Light Boy + 9 jx (Tétris, Tennis, Mario Land, Spiderman Ken, Ninja...) : 1 500 F à déb. **Nicolas KLAIN, 23, rue Jacques-Hillairet, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.42.07.41.**

Game Boy + 5 jx (Tétris, S. Man, Sup. Mario Land, CTL. Vania, Tennis) : 900 F et NEC PC Coregrafx + 9 jx : 1 900 F. **Renato OLIVEIRA, 26, rue de Rungis, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.89.32.64.**

Vds super jx megadrive (Populous, Battle SquAdron...) pas cher. **Adrien THOMAS, 113, rue d'Alésia, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.42.19.46.**

Vds megadrive jap. + 6 jx dont Strider, DJ Boy, Batman, Thunder, + 2 joys : 2 500 F. **Matthieu ANGOT, 29, av. Bailly-Ducroquet, 59130 Lambersart. Tél. : 20.55.55.40.**

Vds SEGA Méga Drive + 2 manettes + 1 convecteur + 10 jx garantie 1 an : 4 000 F. **Martin HUREL, 9, rue Damars, 28100 Dreux. Tél. : 37.42.00.43.**

Vds NEC CGRX neuve val. : 2 100 F (+ 3 jx) vendue : 1 200 F. Vds Nintendo NES + 5 jx + Zapper val. : 200 F. v. : 1 000 F. **Laurent PIERRAT, 2 bis, av. Léon-Gambetta, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 47.35.24.72.**

Vds K7 Nintendo : Dr. Ball 190 F, Robot + jeux 300 F, Ghost'N Goblin : 180 F, Soccer : 145 F, Castelvania II : 197 F, Pisto + jeu : 300 F. **David THOMAS, 9, rue Albert 1er, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.90.93.31.**

Vds SEGA 16 bits + 2 manettes (Pro-2) + 6 jx (Ringside angel, Super Shinobi etc...). **Bona LIM, 10, av. Georges-Duhamel, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.99.92.33.**

Lyns + 5 jx : 900 F/Atari Portfolio + Docs : 1 200 F/Psion organ. Model CM + 3 livres : 600 F/Call me ! **Jean-Marc FRAVAL, 45, rue de Maubeuge, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.82.00.84.**

STOP ! Vds super GX NEC + Ghouls'n'Ghost nve et garantie : 1 700 F. **Frédéric SIBILLE, Gendarmerie, rue de la Chevalerie, 39015 Lons-Le-Saunier pour tél. demander le 1138. Tél. : 84.24.15.56 (de préf. le W.E.).**

Vds jx megadrive, NEC, Nintendo, Game Boy (Shadow Danger, Ninja Spirit Castlevania Tennis etc.) de 150 à 300 F. **Benoit VIALLE. Tél. : 75.44.78.34.**

Stop ! Vds Sega Master System + 11 jx (Tennis Ace, Golden Axe,...). Px Réel : 3 500 F. Vendu : 1 400 F. **David Revelli, 9, Impasse Azur, 31100 Toulouse. Tél. : 61.44.32.81.**

Urgent ! vds NEC + 3 jx : Out-Run, Super Volley-Ball, Ninja Spirit + Doubleur + 2 manettes : 1 600 F. **Jean DÉML Tél. : 42.93.84.87.**

Vds NEC PC Engine Coregrafx + 2 jx : 1 000 F. **Hacene OUALLOUCHE, 21, rue P. V. Couturier, 93130 Noisy-le-Sec.**

Vds Game Boy + 4 jx + 4 piles rech. + écouteur + câble 2 players : 850 F (+ FP). **Gilles CLAUEL, 55, rue de Malaz, 74600 Seynod. Tél. : 50.51.62.90.**

Vds jx pour SEGA 8 b., entre 100 et 150 F. Zillion II, Rastan, World Soccer, Wonder-Boy, Cloud, Master Secret, Command. **Fario TALHA, 2, allée Emile-Zola, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 60.01.54.56.**

Vds SEGA 8 b. nve (1 mois) : 600 F, vds lect. disks 3 1/2 ext. : 500 F ; ou éch. le tt ctre NEC. **Michaël LEDEIST, 113, rue du 11 novembre, 59215 Abscon. Tél. : 27.36.33.41.**

Super ! vds jx SEGA 8 bits à 150 F. Il y a entre autres Shinobi, Vigilante, Dble Dragon... **Julien DUCOUTUMANY, 85, av. Berthelot, 69007 Lyon. Tél. : 78.58.09.37.**

Vds ou éch. contre 3 jx megadrive. Vds NEC + 2 jx + 1 manette Game Boy, NEC : 990 F nt. **Frédéric CHEMINAT, 6, rue de Blanzy, 71300 Montceau-les-Mines. Tél. : 85.58.08.22.**

STOP ! vds 10 jx Nintendo val. 3 500 F, cédé à 1 400 F (à déb.) + cadeau au 1er acheteur. **Nicolas OYHARCABAL, 23, av. Lénine, 40220 Tarnos. Tél. : 59.64.07.94.**

Vds Game Boy cplète + Super Mario (parf. Etat) : 700 F. **Franck DILLIES, 70, av. de Cheverny, 44800 St-Herblain. Tél. : 40.76.38.34. (vers 19 h).**

Vds jx, PC Eng., Ninja, Spirit, Neutopia, Paranoia, Batman, F1-Circus, jx Mégad. Strider, etc. 1 000 F. **Bruno DUGAST, 102, av. du Général-de-Gaulle, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.75.57.37.**

Vds Méga Drive + jx Shinobi, Inspector Golden-Axe : 1 800 F. **Gilles BACHELET, 13, av. Maurice-Ravel, 94430 Chennevières. Tél. : (16-1) 45.94.25.56.**

Vds Game Boys + 5 jx (Tétris, Marioland, Batman, Solarstriker, Tennis) val. : 1 420 F, vds : 950 F. **Philippe PERRIN, 41, rue Pierre-Brumier, 69300 Lyon-Calvire. Tél. : 78.27.78.00.**

Vds Tennis sur Game Boy. : 175 F, garan. : 10 mois (Paris). **Dejan IVANOVIC, 36 bis, av. de Verdun, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.69.54.74.**

Vds SuperGrafx + 5 jx : 2'f000 F (Aéro Blaster, PC Kid, Mister Helt). **Hamid IBBARI, 2, rue Michel-Vignaud, 92360 Meudon-La-Forêt. Tél. : (16-1) 46.30.64.57.**

Vds nbx jx SEGA : 150 F p. Golden Axe, BasketBall, Night Mare, After Burner, Global Défense. **Richard VENEZIANO, 17, E, rue des Bordeaux, 94220 Charenton. Tél. : (16-1) 48.93.85.56.**

Vds jx Nintendo Tetris, Faxanadu, Gradius, Kungfu et Dragonball entre 100 et 200 F. Urgent. **Benoît SAUVAGET, 16, rue à Del Sarte, 75018 Paris.**

Vds pour NEC F1 Triple Battle pour 220 F. Vds aussi jx pour Atari ST (Panza, Kickoff2...). **Jérôme MARTIN, 12, av. du Belvedère, 42170 St-Just-St-Rambert. Tél. : 77.36.73.54.**

Game Boy + Alleway, Bowling, Nemesis, Golf + écouteurs ss garantie (factures). : 1 100 F. **Pascal JACQUES, 6, rue Gal. de Gaulle. Tél. : 64.66.03.89 (19 h 30 à 20 h).**

Vds Gameboy + 8 jx (Snoopy + S. Striker + Mario Land + Quarth + Flappy...) : 1 200 F. Poss. crédit (ex. : 4 X 300 F). **Yvan BORAGNO, 13 bd, des Frères Voisin, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.58.58.69.**

Vds megadrive Juin 90 + Golden Axe + Rambo 3 + Last Battle état nf. : 2 200 F. **Sylvain BANBUCK, 12, rue de la Sourderie, 78180 Montigny-Le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.43.20.50.**

Vds megadrive jap. + 1 manette + 2 jx (Last Battle + Whiprush) : 1 050 F (Paris et banlieues). **Frédérik LAM, 16, av. Maximilien-Robespierre, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.26.01.64.**

Vds sur PC Engine Dragon Spirit : 150 F ou éch. contre n'importe quel jeu. **Stéphane BESSAGNET, Cité Bajon, 32400 Riscle. Tél. : 62.69.86.70 (le soir).**

Vds Nintendo + 15 jx + NES Adv. + NES pro + NES Max + Pisto (SMB1 et 2 + Castle 1 et 2 + bat...) Val. : 8 500 F. Cédé : 3 000 F à déb. **Nicolas MULLER, 41, rue Diderot, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.49.29.74. (ap. 19 h).**

Vds SEGA 8 bits, 5 jx Cout-run + Californi2 Games + Alex Kid IV + L30 avec Blade égale 30. Px : 1 300 F. **Roméo RITA, Impasse de la Reine, 26140 Andancette. Tél. : 75.03.11.77.**

Vds SEGA 8 bits avec 3 jx : 750 F ou 5 jx : 1 150 F (Ghost House etc). **Yann LEFEUVRE, 41, rue du Mole GRESSEY. Tél. : (16-1) 34.87.66.27.**

Vds 2 jx Nintendo ; Batman, Dble Dra 2 + R. O. B avec Gyromite, le tout : 700 F, 1 jeu : 250 F, R. O. B : 300 F. **Marc TODOROFF, 15, Promenée des Terrasses, 94200 Ivry/Seine. Tél. : (16-1) 46.58.56.82.**

Vds Nintendo 1 pisto, 1 Robot, 21 Manettes, 15 jx (TBE) le tout : 3 000 F. **David BOMBE, 12, allée des Plantes, Sallancourt, 95450 Sagy. Tél. : (16-1) 34.66.36.95.**

Vds CD – ROM2 pour NEC + 5 lasers, Sidearms, Red Alert, Wonder Boy 3, Darius, Final Zone 2 : 2 850 F. **David SHYU, 4, allée des Peupliers, Résidence Anotéra, 94310 Orly.(16-1) 48.90.46.63.**

Vds SEGA megadrive Jap. + 3 jx (Strider, GP Mon, Phantasy Star II) : 2 000 F + fds (180 F) ou éch. Ducktales sur Gameb. **Julien CHOULET, 89, bd des Coteaux, 92500, Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.51.75.37.**

Vds Joypad megadrive, 3 boutons : 150 F. **Sébastien PELLE, Ségoule, 58270 Saint-Bénin d'Azy.**

Vds Nintendo + 2 man. + Joy NES + 6 jx (mario 1 et 2, tortues, Gradius, Kid Icarus, Baloonfight) : 2 200 F. **Alexis BRÉHINIER, 3, square Josquin des Prés, 95320 Saint-Leu-la-Forêt. Tél. : (16-1) 34.13.39.95.**

Vds SEGA megadrive 16 bits + 6 jx (Eswat ; Sudokan ; Golden Axe...) + 2 man. : 2 400 F + mon. coul. : 3 500 F. **Jean-Michel SIQUIER, 13 bis, bld Carnot, 92340 Bourg-La-Reine. Tél. : (16-1) 46.64.55.14.**

Vds jx SEGA 150 à 200 F (Altered Beast, Thunder Blade). **Olivier BECHARD, 24, Le Vaux Persan, 95450 Sagy. Tél. : (16-1) 30.39.34.12.**

Vds Atari 2600 + 16 jx val. : 2 000 F, vdu : 1 000 F. **David PAUL, St Philibert Cidex 26082, 29910 Trégunc. Tél. : 98.50.00.66.**

URGENT ! Affaire ! vds SEGA megadrive + 3 jx (Forgotten, Golden, Shinobi 2) px : 1 200 F (déc. 90 jap.). **Joachim FRANCO, 106, quai Louis-Blériot, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.20.28.49.**

Vds SEGA megadrive ss gar. + 5 K7 + 2 manettes : 2 600 F ou éch. Amiga. **Jean-Marie GINENEZ, 306, route de Setsse, Toulouse. Tél. : 61.40.75.78.**

Vds Lynx + 6 cart. + câble s/g. 6 mois. : 1 400 F. Vds imp. Seik. GP-100 nve : 1 000 F. Disk : 3« : 17 F. nve. **Alain URCUN, 1, rue du Hyl, 35510 Cesson-Seuigne. Tél. : 99.83.30.46.**

Vds Nintendo + Rob + Zapper + NES, Advantage (joy) + 9 jx (Zelda 2, Wrest Lemania) : 2 000 F. **Stéphane ZAMBON, 47, av. de Condé, 94100 Saint-Maur-des-Fossés. Tél. : (16-1) 43.97.16.15.**

Vds Lynx + 4 jx (Surf, BMX, Skateboard, Footbag) ss gar. Px : 990 F. **Olivier MAGINOT, 19, rue des Pinsons, 57134 Distroff. Tél. : 82.56.89.19.**

Vds jx PC-Engine : Space Harrier, Ninja Warriors, Volfiev : 250 F. Pos. éch. sur PC 15-12. **Jean-Sébastien MILAZZO, École de Calas, 13480 Cabries. Tél. : 42.22.35.10.**

Vds MSX 2 lect. 3 1/2 + câbles + log. (Softfonction...) + docs (livre MSX 2...) CS dble emploi. **Cyril DESNOYERS, 4, rue Ernest-RENAN, 45100 Orléans. Tél. : 54.48.02.54.**

Vds jx Nintendo : (Castle-Vania) : 240 F, (Section Z) 240 F (Rad Racer) 200 F, (Clu-Clu Land) : 100 F. **Julien GRALL, 30, av. Plaine-Fleuri, 38240 Meylan. Tél. : 76.41.15.19.**

Vds Nintendo + Zaper + Robot + 2 manettes + 1 joy + 6 jx : Gyromite Duck Hunt Zelda : 3 000 F. **Alexandre DRUET, 39, rue de la Hurée, 02000 Laon. Tél. : 23.79.04.74.**

à saisir vds lot 9 jx, Nintendo jamais servis px : 3 360 F, vendu : 1 500 F cause faillitte. **Christian CHARLEROY, 22, rue Taine, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.41.95.17. (ap. 20 h).**

Vds SEGA nbx jx BE, px int. **Virgil FRANCHI, 67, av. Fourcade, Montsoult. Tél. : 34.69.82.71. (après 19 h).**

Vds ZX Spectrum + 2 128 K7 + 6 jx + livre : 900 F. **Alexandra SORE, 4, rue des Violettes, 77120 Faremoutier. Tél. : 64.03.93.53.**

Vds jx megadrive Mystic Defender, Mickey, Strider, Forgotten World, E-Swat, Moonwalker : 250 F pce. **Richard RODRIGUEZ, 11, allée de Béziers, 69190 Saint-Fons. Tél. : 78.67.35.17.**

Vds, ach. éch. jx megadrive. Cher. super hang on, Darius 2. Vds Nintendo + 8 jx : 1 500 F. Vds jx jap. **Xavier BLANCHARD. Tél. : 20.95.53.79.**

Vds jx SEGA 8 bits Enduro Race et Kung Fu Kid : 250 F chq. Urgent ! **Xavier DESARCE, 11, rue de Paris Hôtel le Lutèce, 57000 Metz. Tél. : 87.30.27.25.**

Vds MSX1 Sanyo PHC 28 L + mon. coul. + lect. K7 et 8 jx cart. + 39 jx K7 le tt : 3 500 F. **Stéphane PAGES, 50, av. Fernand-Fenzy, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.66.31.18.**

Vds SEGA 8 bts + 9 jx (Shinobi, Golden Axe, Altered Beast). Val. : 2 985 F, vendu : 2 000 F (neuve). **Jean-Claude DUHAMEL, 14, rue Paul-Verlaine, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.44.53.30.**

Attention Super Promo ! SEGA 8 b + 10 jx + phaser (parfait état) val. : 4 000 F. cédés : 1 500 F ! ! ! **Olivier CELHAY, 2, rue Paul-Mieille, 65000 Tarbes. Tél. : 62.93.60.19.**

Vds Coregraphx + 4 jx SCI, Afterburner 2 : 1 100 F. Schneider CPC 464 : 1 000 F. **Didier GAUTIER, 50, rue Jeanne-Gleuzer, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.32.08.**

Urgent ! vds Cons. SEGA 8 bits + 6 jx + Phaser + manette spe. : 1 100 F à déb. **Frédéric BELENGER, 61, rue Ledru-Rollin, 59210 Coudekerque Branche. Tél. : 28.64.89.08.**

Vds éch. jx megadrive. Vds Nintendo E. S + Super Mario + Ghosts'n Goblins + Track'n Field 2 : 850 F. Rech. contact sur Toulon pour jeux (M.D.). **Pierre CHARPY, B.P. 81, 83190 Ollioules. Tél. : 94.63.25.15.**

Vds Sega + (Pisto + 1 jx) + QCC de tir + 1 jx : 600 F + 15 jx 60 à 150 F + 1 un 3D + 1 jx : 200 F. **Benoît CHARRETTOUR, 41, rue de Cornouaille, 29170 Fouesnant. Tél. : 98.56.59.84. (ap. 17 h).**

SEGA + controp Sick et Pad + 7 jx (Afterburner, Chase HQ etc... : Px : 1 380 F. Ach. jx Nintendo : 100 F. **José PARADINHA, 80, rue de la Croix-Nivert, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.56.18.84.**

Vds NEC Coregrafx (09/90) + 10 jx TBE (Aero Blaster, Ninja Spirit, Opération Wolf...). Px : 2 800 F. **Éric CHRISTAL, 1, rue Charles-Le-Goffic, 35700 Rennes. Tél. : 99.38.59.26.**

Vds PC Engine GT + 13 jx (Aéro, Blaster, PC, Kid, Puzznic, Zipang, Download, F1, Triple Battle) : 6 200 F. **Roland CONEJÉRO, 60, rue du Général de Gaulle, 68460 Lutterbach. Tél. : 89.53.38.20.**

Vds Nintendo avec 14 K7 jx Zap. Px à déb. **Arnaud CAPEL, 28, rue des Vignes, 94230 Cachan. Tél. : (16-1) 47.40.96.02.**

Vds Altered Beast sur SEGA 8 bits px : 195 F. **Marc RAMON, 9, Creach Ar Léo, Appt. 72, 29250 Saint-Pol-De-LÉon. Tél. : 98.29.03.27.**

Vds NEC Supergrafx nve Gar. 9 mois + 3 jx + 1 joys + emball. le tt : 2 500 F. **Antony HAINOZ, 18, rue Camille-Desmoulins, 38400 Saint-Martin D'Hères. Tél. : 76.25.04.14.**

Vds Sega 8 bts + 2 man. + emball. + 8 jx (Tennis Ace, Battle Out Run, SM Grand Prix). TBE. : 1 250 F. **Serge CORBUCCI, 537, route de la Baronne, 06700 St-Laurent-du-Var. Tél. : 93.07.82.71.**

Vds NEC + Quint. + adapt. joy SEGA + 1 jeu : 950 F. Vds jx NEC : 150 F. **Patrick ANDRE, 8, place Ste-Geneviève, 77760 La-Chapelle-La-Reine. Tél. : (16-1) 64.24.34.43.**

SEGA jx Altered, Best, Golvellius, Spyvs Spy, Golden Axe entre 150 et 200 F. **Michaël BOUVIER, 23, rue du chemin vert, 93000 Bobigny, porte 57. Tél. : (16-1) 48.30.71.06.**

Vds Lynx + 5 jx : 1 000 F, Megad. Jap. seul 900 F + 8 jx : 210 F chaque, jx sur NEC : 200 F une, Monaco Grd : 250 F. **Bruno DUGAST, 102, av. du Gal. de Gaulle, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.75.57.37.**

Vds Sega + 5 jx (Alex Kid I, Galaxy Force, WonderBoy II etc. + 2 man. Rap Fire. Val. : 2 300 F, vendu : 990 F. **Fabrice JUMEL, 5, rue Mansart, 78330 Fontenay-Le-Fleury. Tél. : (16-1) 34.60.08.94 (ap. 18 h).**

Vds NEC Core grafx nve + 1 jeu ach. janv. 91 : 1 100 F. **David DUGAST, 9, rue de l'Amiral-Courbet, 94160 Saint-Mandé. Tél. : (16-1) 43.74.91.59.**

Vds SEGA 8 bits + 7 jx (Thunder Blade, Shinobi, Rastan...). seulement 1 000 F. **Julien MARC, Le Phidias Orcines, 63870 La Barraque. Tél. : 73.62.23.45. (ap. 18 h).**

Vds Game-Boy ach. Début 91, 3 jx dont Tetris + Câble liaison... 760 F à déb. **Jean-Jacques BRAVO, 1, rue Walweim, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.94.57.34.**

Vds jx Megadrive (Fr et jap) : 200 F pces : GP Monaco, Strider, Thunder Force 3, Shinobi 1 & 2, Couls & Cost. 16 jx. **Cyrille LEMAITRE, 22, rue Edmond Flammand, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.89.58.38.**

Vds éch. GAMEBOY + 4 jx + light Boy §Turtles, Tetris...). **Jean-Régis BONNEFOY, av. du 8 mai, 42430 St-Just-en-Chevalet. Tél. : 77.65.05.79.**

Vds 32 jx Nintendo : 190 F, Rob. : 249 F, Cons. + 2 man. : 500 F ; Max : 199 F ; Zap. : 200 F : Sup. Affaire. **Philippe UGO, 20, av. des Rosiers, 13009 Marseille. Tél. : 91.40.12.49.**

Vds NEC Supergrafx + 12 jx : Ghouls'n Ghosts, SSS, Devil Crash, Rabio, Lepus, Ninja Sprit... TBE, 2 800 F. **Thomas DUBOURG, 13, rue Joseph-Bosc, 31000 Toulouse. Tél. : 61.62.02.54.**

Vds NES Nintendo + Zapper + rob. + jx TBE. Px à déb. Vds disk 3 1/2, Rampage + Compils : 120 F (PC). **Olivier ELBHAR, 3, allée des Merles, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 34.10.24.90.**

Vds jx SEGA Megadrive (12, Shinobi... 200 F à 250 F. Un + jx Lynx : 150 F un. **Fawzi SENDJAKEDINE, rue Pablo Picasso, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : (16-1) 60.88.11.70.**

Vds NEC : 1 000 F. Adpt coul. 250 F. Legendary Axe : 500 F. R-Type I : 300 F. Ninja Warrior : 300 F. Le tt : 2 000 F. **Jean-Christophe QUINTERNET, 13 bis, Quai Maurice-Berteaux, 78230 LE PECQ. Tél. : (16-1) 34.51.93.06.**

Vds, éch. cart. NES « Solomon's Key contre Batman : 320 F ach. Fév. 91. **Michël DEGUIRMANDJIAN, 4 bis, rue Hoche, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 47.36.92.21.**

Vds jx sur NEC : Dark Legend, Super Stard Soldier, Burning Angels, Batman, Wonderboy III (CD) : 250 F p. **Jean-Michel LE MORTELLEC, 3, chemin des gares, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.38.15.25.**

Vds Néo-Gedinec port. + Supergrafx + Loregrafx + lynx + Game Boy + Game – Gear. ttes gar. 1 an. **Hervé LEVIS, 296, rue du Général Leclerc, 60390 Auneuil. Tél. : 44.47.63.20.**

Vds jx Nintendo : Métal Gear : 200 F, Rush'N'Attack : 200 F, Popeye : 150 F. **Laurent KUBASKI, 16, Hameau de Kerguillo, 29820 Bohars. Tél. : 98.03.48.32.**

Vds Altered, Beast, Budokan, Populous sur Megadrive fran. : 700 F les 3, 250 l'un. **Stéphane VALLE, 17, rue Roland-Champenier, 58000 Nevers. Tél. : 86.59.15.51.**

Vds SEGA 8 bit + 3 jx le tt : 740 F, vente sép. pos. + control Stick. **Jacques BOUCHARD, 50, rue Jean-Baptiste-Poquelin, 77350 Le-Mee-sur-Seine. Tél. : (16-1) 64.38.45.96.**

Vds SEGA Megadrive fran. + 6 jx + 2 man. Px : 3 000 F ss



gar. ctre Atari 520 STE. Stéphane BIBERT, 27, rue Waldeck-Rochet, 93120 La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.36.22.12.

Vds NEC Supergraphix + Ghouls N'Ghost du 19-01-91 gar. Px : 1 700 F. Frédéric SIBILLE, Gendarmerie, 39015 Lons-Le-Saunier. Tél. : 84.24.16.56. (18 h, poste 11-38).

Nintendo 8 bits + Robo + Zap + 16 jx (Zelda, Megaman, SMB II...) Val. : 700 F vdu : 4 500 F (rev. grat.). Nicolas CLANCHÉ, Chemin de Lahitolle « La Calma », 64110 Jurançon. Tél. : 59.06.42.60.

Vds jx Nintendo : LJFE Force, Métal Gear, Top Gun, Mach Rider, King Kong 3 : 150 F et 250 F Urgent. Thomas GEHAN, 5, rue Jeanne d'Arc, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.86.20.84.

Vds K7 Megadrive : Moonwalker. Px : 250 F. Arnaud BOUCHAIB, 134, rue Grande Mézinville, 77570 Château-Landon. Tél. : (16-1) 64.29.42.75.

Vds Vectrex + écran + filtres coul + 2 manet. + 7 jx TBE : 500 F. Bruno PIERRE, 1/114, Résidence des Fontaines, Rue Marcelin-Berthelot, 92800 Puteaux-La-Défense. Tél. : (16-1) 47.73.65.14.

Vds Nintendo 8 bits pist. + 2 man. : 650 F + 10 jx (tortue dble D. + Castelvania...) (200 F + 300 F un). Manuel BERTHELOM, 4, rue Paul Sérusier, 29930 Pont-Aven. Tél. : 98.06.02.58.

Vds Game boy + 4 jx + 4 piles rech. + 6 revues le tt : 800 F. Sami ÉVANGELISTA, 13, rue Henri-Bocquillon, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.54.60.41.

Urgent ! Vds Game Boy + Light Boy + Housse Prot. + 9 jx (2 Dragons + Tmnt + Robocop...) vds : 2 000 F. Cyril LEMOINE, 56, rue Albert-Thomas, 93350 Le Bourget. Tél. : (16-1) 48.37.57.01.

Vds Nintendo + man. + Rob. + Pist. + 8 jx (Super Mario II, pro Wrestling, Gradius...) : 2 000 F. Thibaut ENJOLRAS, La Boulaire, 03250 Le Mayet de Montagne. Tél. : 70.59.70.76.

Vds (SEGA Megadrive Franç. état neuf + 1 jeu : 1 400 F (Port compris). Gérard CODACCIONI, 6, rue Frédérico-Garcia-Lorca, 34500 Béziers. Tél. : 67.35.02.17.

Vds SEGA Megadrive + 3 jx (Mickey, Shinobi, Arrow, Flash). ach. Jan. 91 ss gar. : 1 600 F. Nils BRIARD, 159, av. du Gal-Leclerc, 92340 Bourg-La-Reine. Tél. : (16-1) 46.58.87.41.

Vds PC Engine + 4 jx (Barumba, Gunhead 2, Tiger Road, S. Zone) le tt : 1 300 F. Yann ATTIAS, 17, rue Honoré de Balzac, 77340 Pontault-Combault. Tél. : (16-1) 60.29.05.66.

Vds 3 jx Game Boy : DDragon : 150 F, Tennis : 120 F, Tetris : 60 F, AGHT jx Lynx pt px. Alexandre LAUNAY, 23, rue du Moutier, 95300 Ennery. Tél. : (16-1) 30.73.04.83.

Urgent ! vds SEGA 8 bits + 8 jx (After Burner, Y's, Space Harrier etc...) + 2 man. + Speed King : 1 200 F. Jean-Michel GUILLAUME, 18, rue Oswald Crespi, 59130 Lamberjart. Tél. : 20.31.41.12.

Vds NEC Coregrafx peu servie + 1 jeu (Bloody Wolf) : 800 F. Emmanuel DESTINÉ, 1311, rue Léopold-Dusart, 59590 Raismes. Tél. : 27.25.47.09.

Vds Supergafx (3 mois) + jx (Grandzort...) + livres TBE, peu servi. val. : 3 600 F. Vds : 3 000 F. Jean-Eudes, Muccin, 3, rue Kingersheim, 68270 Wittenheim. Tél. : 89.52.08.50.

Vds SEGA TBE + 4 jx (dble Dragon, Shinobi...) val. 1 800 F sacrifiée : 900 F. Matthieu NICOLAU, 49, rue Paul-Verlaine, 64110 Jurançon. Tél. : 59.06.10.93.

Vds SEGA 8 bits + 10 jx + 1 nann : 1 500 F (+ Pist.) déc. 89. Poss. : SEGA + 1 jeu au choix + Pisto + 1 man. : 850 F B.E. Sébastien DESCAMPS, 101, rue de la Bouverie, 1340 Colfontaine (Belgique). Tél. : 065/67.19.80.

Vds SEGA 8 bits + 10 jx : 1 200 F, jx mon. vendus séparés uni. dans le 14. Guillaume HALLEY, Les ombrages, 114, av. de de Creully, 14000 Caen. Tél. : 31.86.25.91.

Affaire à saisir Greg vds Nintendo + 7 jx + NES Advantage + Pist. tt en TBE : 2 000 F. Grégory LOIZE, 7, rue César-Franck, 24100 Bergerac. Tél. : 53.57.50.59.

Vds GBoy + Mario, Soccer, Boxing, Tennis, Glight, Pochette : S/gar. état neuf + 8 piles. Val. : 1 750 F. Cédée : 1 250 F. Yann LE HER, 9, rue de la Station, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.33.10.33.

Vds 1 jeu sur Nintendo 8 b (Popye). : 100 F. Romain LEROI, 22, rue Desansi-Ensbéliers, Rochefort-en-Yvelines. Tél. : (16-1) 30.41.35.13.

Vds impri. NIEC Pinwriter P3, peu servie, câble. 80 ou 132 col. val. : 6 000 F, cédé : 2 700 F. Vds QL : 900 F. Laurent BRETONNIERE, 78 bis, av. Albert 1er, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.51.61.90.

Vds SEGA 8 B + jx Gain Groud, Miracle Warriors, TBE, ach. nov. 90. Val. : 1 365 F, vendu : 1 000 F. Benjamin BARROT, Clos des Nautes, Saint-Victor, 03410 Domerat. Tél. : 70.05.17.14.

Vds Supergraphx (gar. 10 mois) + Manet. + jeu : 1 600 F. Vds nbx jx sur PC Engine : 200 F à 250 F. Jean-Marc LAHERA, Z.I. de la Mollère, 81200 Mazamet. Tél. : 63.61.96.44.

SEGA 8 b + 5 jx + manet SS fil infra-Rouge tt TBE à déb. : 1 100 F. A bientôt. Philippe LAUHIRAT, 10, rue Amélie, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.51.13.48.

Vds jx SEGA 8 bits : 220 F l'un. Jx Nintendo : 230 F l'un. Vds jx Megadrive (Fr. Jap.) : 250 F – 200 F. Stéphane DJORDJEVIC, 34, av. du Mont-Blanc, 69140 RILLIEUX-LA-RAPE. Tél. : 78.88.71.51.

Vds Nintendo TBE + 7 jx (Megaman, SMB 2) : 2 000 F. David GEFFRAY, 1, rue François-Mansart, Garges-les-Gonesse. Tél. : (16-1) 39.86.74.65.

Nintendo + Top Gun + DragonBall : 900 F. Jérôme BIARRAT, Quartier Les Chaberts, 26420 La Chapelle-en-Vercors. Tél. : 75.48.21.70.

Stop Affaire Vds Game Boy + Tetris + Supermario + Batman (TBE) : 600 F. Josselin DANO, 20, Bocages Pourpres, 95000 Cergy-Pontoise. Tél. : (16-1) 30.32.18.23.

Vds Cons. NINTENDO + 20 K7 : 7 000 F vdus : 2 800 F. Vente sép. jx de 100 à 200 F. David HUT, 3, allée Fernand-Léger, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.25.59.83.

Vds NES + 3 sup. jx 700 F Vds 3 autres jx NES et jx NEC (Sup. Px). Cédric TORTEVOIX, 130 av. Marceau, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.47.44.30.

Vds cart. sur MSX1 et MSX2 + livres d'info. (King Kong 2, L'oiseau de Feu...) : 100 à 150 F. Tony, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.07.64.31.

Vds pour SEGA 8 bits : Pist. + 3 jx : 150 F, jx de 150 à 200 F : Y'S, Zillion, Kenseiden... Frédéric CROZAT, Village de Chabrits, 48000 Mende. Tél. : 66.65.14.59.

Vds Nbx jx pr SEGA 8, 16 bits ou NEC ; px : 120 à 270 F l'1. Vds Cons. NEC + 5 super jx + gar. : 1 250 F ! ! Philippe VERBEKE, 16, rue Bir Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77 (ap. 18 h ou rép.).

Vds jx Megadrive (Strider, Phantasie Star 2, Golden Axe, Dj Boy, Shinobi 2... : 250 à 300 F. Bruno JANVIER, 39, rue D'Albert, 95140 Garges-Les-Gonesse. Tél. : (16-1) 39.86.38.54.

Vds NEC PC Engine + 4 jx (Shinobi, Chase HQ, Soccer, Paranoïa). Vite ! 1 000 F. Oliver LANSCELOT, 33, av. Des Tuyas, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.98.06.73. (après 17 h).

Vds SEGA 16 bit (Franç) + 6 jx (Eswat, Ghouls'n Ghosts, Battle, Squadron) ss gar. : 3 100 F + vds DD1 : 1 000 F. Bertrand HELLE, 16, rue du Fourneau, 59242 Templeuve. Tél. : 20.59.98.46.

Vds SEGA Master System + Alex Kidd + 2 man. : 450 F. Ludovic FARACHE, 30, rue du Parc, 91360 Épinay-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.09.86.24.

Vds éch. jx sur megadrive (Mystic Défender, Ghouls'n Ghost, Golden Axe, Thunder Force 2. Jean-Baptiste BEAUCHAMP, 4, place aux herbes, 30700 Ozes. Tél. : 66.22.25.76.

Vds SEGA 8 bits : 600 F à déb. + Wonder Boy 3 : 250 F. Etat neuf + After Burner : 200 F + Bat-OutRun : 180 F. Henri DAVID, 12, rue Porte-Rouge, 30400 Villeneuve-Lez-Avignon. Tél. : 90.25.35.86.

Vds SEGA 8 bits + 2 man. + Speed King + (10 jx : Wonder Boy I, II, III, Kenseigen, Miracle W... : Px : 2 000 F. Ludovic AMBERNY, 52, rue Agrippa d'Aubigné, 30000 Nimes. Tél. : 66.26.00.87.

Vds SEGA 8 bits + 6 jx (Wonder Boy 3, Golden Axe, Spell-Caster...) : 1 400 F. Vds ForgottenWorlds, Megadrive : 200 F. Philippe BOUZIGUE, 9, rue Frédéric-Chopin, 13960 SAUSSET-Les-Pins. Tél. : 42.45.45.49.

Vds SEGA 6 jx ach en Sept. : 900 F. Val. réel. : 1 470 F. Fabien TASTIN, 44130 Bougarre, St-Omerd-de-Blain. Tél. : 40.79.09.79.

Vds Nintendo + Zap. + Marios Bros + Dulk Hunt + gar. 1 mois : 900 F ex. Etat. Christophe HARANT, 17, cours des Bergeronnettes, Ernolsheim-Sur-Bruche, 67120 Molsheim. Tél. : 88.96.01.62.

Vds SEGA MAST Syst + 2 man. + 2 jx : PySheo Fox + Alex Kid3. tt en TBE (01/91) : 800 F à déb. Sébastien IGUILLOUZO, 5, rue du Bois Coffard, 78970 Mézières S/ Seine. Tél. : (16-1) 30.95.35.74.

Vds éch. ach. jx Ami. Com. Vds R. Jap. Vds jx SEGA 16 bits Jx PC Engine. Adel. Tél. : (16-1) 42.52.44.96.

Vds Megadrive Franç. jx (Thunder Force 3, Super Basketball, Altered Beast). val. : 2 640 F, vendue : 1 600 F. Sylvain LE GOURRIEREC, 12, rue des Cartes, 44000 Nantes. Tél. : 40.89.47.59.

Game Boy + 5 jx (Tetris + Mario + Quarth + Flappy + Solar Stricker) état neuf : 800 F. Richard EXCOFFIER, 11, Sente du Pressoir, 78450 Villepreux. Tél. : (16-1) 30.56.38.45.

Vds NES + SMB1 : 490 F NES Adv. : 190 F. Zapper + 1 jx : 290 F. 9 jx : 200 F. 2 700 F. Urgent. Raphaël BARBATE, 23, rue de Pont Vincent, 54850 Mereville. Tél. : (16-1) 83.26.44.37.

Stop » Vds jx Nitendo : Ghost'ngoblins, Ice Hockey, Zelda, Dragon Ball : 150 F le tt : 600 F. Nicolas LAIGNEL, 6, square Eole, 95470 Fossés. Tél. : (16-1) 34.68.92.94.

Vds Nintendo + 7 jx + NES Advantage + Pisto + 2 man. : 2 000 F (TBE). Grégory LOIZE, 7, rue César-Franck, 24100 Bergerac. Tél. : 53.57.50.59.

Vds Megadrive, Arcade, Power Stick, 14 jx (Moonwalker, M. Defender, S. Shinobi, Ghostbusters, Alex Ridd. : 3 000 F. Jérôme THUILLIER, Chemin de Bellevue, 54130 St-MAC. Tél. : 83.20.69.04.

Vds jx Nitendo Track and Field 2 : 200 F ou éch. ctre dble Dragon 2 ou Castlemania 2 etc... Staphane LAFENETRE, 77, rue du Bal Champêtre, 27400 Louviers. Tél. : 32.40.13.59.

Attention ! Affaire ! Vds SEGA Master, System + pisto., Phaser, Light + Control Stick + 2 jx : 600 F. David VANEK, 8, allée de la Cascade, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.51.73.89.

Vds Game Boy + 7 jx : (Tetris, Super Mario, Monsteurt Ruck, Doub. Dra., Castal., Skate or die. : 1 600 F. Mickaël BUROU, 3 bis, bld de la Saussaye, 92200 Neuilly. Tél. : (16-1) 46.41.04.32.

Vds jx SEGA 8 bits (Aft. Burn, Kfkid, Glob. Def). : 200 F l'un ou 500 F tt ou éch. tt contre 2 jx Megadrive. Sylvain DELPECH, Lieu dit Guibot, St Genes de Fronsac, 33240 St-André-de-Cubzac. Tél. : 57.84.30.70.

Vds NEC-PC Engine + 10 jx + Quint-Pleur + Revues (ss garanties) : 2 500 F. Fabien HILLION, Clos des Costières, 34130 Mauguio (Banlieu de Montpellier. Tél. : 67.70.09.30 (ap. 19 h).

Vds K7 Nintendo (Zelda I & II, Mario I & II) entre 250 et 300 F, vds Cons. Mattel : 400 F + 10 jx ou 450 F + 15 jx. Philippe MOULY, Route de Felletin, 23100 La Courtine. Tél. : 55.66.75.91.

Vds 6 jx Megadrive (Revenge of Shinobi, Golden Axe, Populous) : 1 000 F le tt (ou 200 F le jeu). Philippe DAVAL, 35a, rue Geiler, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.29.12.

Vds SEGA Master System + Pisto. Light, Phaser + 9 cart. dont ultima IV, Chase HQ, SP Monaco GP. François FATTICCI, 4 pte, St-François, 20260 Calvi (Corse). Tél. : 95.65.09.17.

Vds Supergrafx 60 Hz + Correcteur coul. + 3 jx le tout : 2 500 F. David SULTAN Tél. : 93.80.53.87. (ap. 19 h).

Vds JS Ninten. : Zelda 2 : 280 F, Mega Man : 250 F, Metroid : 250 F, Mach Ri. : 200 F, Exciterb. : 200 F, Rob. + J. : 400, Pist. + J. 300. Antony CHARBONNEAU, 2, place de la République, 49122 Le May-sur-Evre. Tél. : 41.63.13.79.

Vds jx NEC (Devil, Crach, Hell, Explorer, Mono Show, Quintupleur de 150 F à 200 F. Guillaume CAYLA, 26, quai Voltaire, 34400 Lunel. Tél. : 67.71.21.05.

Vds Megadrive franç. + 4 jx + Embal. (ach. le 21/12/90) TBE. A bientôt ! ! Merci ! ! 1 700 F. Gilles CAYEZ, 28, rue de Troussures, 60155 Rainvillers. Tél. : 44.47.65.73.

Vds ou éch. jx NEC : After, Burner 2, 250 F, Shubibin Man : 200 F, Beach Volley : 230 F, Thunder Blade : 230 F... etc. Fabrice BINET, 36, les Cirollières, 91770 Saint-Vrain. Tél. : (16-1) 64.56.12.10.

Vds Megadrive Jap. + Arcade Power Stick + 6 jx (Phantasy Star II, Joé Montana Football...), Noël 90 : 2 000 F. Thibaut HUAST, 4, rue des Combottes, 21121 Daix. Tél. : 80.55.12.89.

Vds Nintendo + Robot + 2 man. + 3 jx : 990 F. Vds aussi jx : 100 à 250 F : Dragon2, Trackfield2, Proam, Batman, etc... Patrick DUCREUX, 178, rue Garibaldi, 69003 Lyon. Tél. : 78.60.96.51.

Vds jx pour Nintendo : Rush'n Attack (220 F) : Zelda 2 (240 F) et Mario + Duck Hunt + Zapper (540 F). Stéphane VIGUIER, 9, rue Jean-Saulière, 81100 Castres. Tél. : 63.72.26.67.

Vds jx Nintedo entre 150 et 250 F (Bionic + Turtles + Tetris + Tojan + Mega Man + D Dra 2 + Mari). Vincent BONHOMME, La Gandonnerie, Souge, 41800 Montoire-Sur-Le-Loir. Tél. : 54.72.49.75.

Vds NEC PC Engine + 2 jx : 800 F cause A500. Yves ENKAOUA, 6, av. du Petit-Fabron, bât. 1, 06200 Nice. Tél. : 93.86.23.22.

Vds NEC Supergraphx + 5 jx (G. Ghost + Grand Zort...) + Manette XE1Pro : Prix : 2 500 F. (Val. 5 000 F). Jean, Val-de-Marne. Tél. : (16-1) 45.76.51.70.

Vds ou éch. sur mégadrive jap., Shadow, Dancer et Altered, Beast. Contre Strider, Thunter Force, Airwolf. Stéphane PASCAL, 2, quartier le Thor, 04180 Villeneuve. Tél. : 92.78.44.14.

Vds sur Nintendo : Rob + Gyromite : 350 F + Zapper + Dunckhunt : 250 F + Tiger Heli : 200 F + Metroid : 200 F. Sébastien CHOQUET, RN. 20, 46350 Payrac. Tél. : 65.37.99.82 (ap. 18 h).

Vds SEGA Megadrive 16 bits + 5 jx (Super Monaco GP., Golden Axe...) et donne magasines (Jostyk.). prix : 22 200 F. Vincent MAYEUR, 57, av. Diderot, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.96.68.98.

Vds jx pour Megadrive F. achète le 02/91 (Ghostbusters, Super League) : 250 F pièce, Altered Beast à 150 F. Samir AMZIANE, 28 bld, Rochechouart, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.57.37.47.

Vds, ach. éch. jx mégadrive et NEC + vds dbleur + 2 sticks + Adapt. NEC/Amstrad + Cons. NEC 1. Merci ! Julien LOMBARD, 5, rue Jules-Vernes, appt. 18, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.

Vds Mégadrive Franç. + une man. + Altered Beast + gar. : 1 100 F à déb. ! ! ! Utilisée 1 mois. Johan BACHIR, 34, Les maisons du Parc, Domaine de l'Estel, 13700 Marignane. Tél. : 42.09.09.58.

Vds SEGA 8 bits + 2 joypab + 7 jx (calif. Games, OutRun...) Px réel : 3 350 F. Px de vente : 1 600 F. Jérémy THOMAS, 71, rue Lepic, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.59.58.69.

Vds 2 jx Game Boy neufs (2 mois) Space Invader 150 F Gargoylès Quest. 200 F. Jérémie CORTIAL, Jacquiers Ucel, 07200 Aubenas. Tél. : 75.37.43.96.

Incroyable Vds Supergraphx + 4 jx + gar. (10 mois) + 1 dbleur + 2 man. Px : 3 500 F. Serge DIAS, 6, cité Pigalle, 75009 Paris. Tél. : 48.74.96.67.

Vds PC Nec + Quintuple + 2 joys + 1 megajoys + corre., val. : 2 350 F vdu : 1 800 F. Vds Lynx + 6 hx + gar. 6 mois : 1 500 F. Thomas BERNARD, 62, av. D'Assas, 78470 St-Rémy-Lès-Chevreuse. Tél. : (16-1) 30.52.99.50 (entre 17 et 19 h).

Vds SEGA Megadrive (Franç.) an 91 2 mois (pos. éch. ctre Atari 520) + 6 jx cédé : 2 000 F. David AINARDI, Rue Brunette, résidence St-Michel, entrée B, 83140 Six-Fours. Tél. : 94.07.09.41.

Vds Nintendo + 10 jx (dble Dragon 2, Mario 1 & 2 + pist. + 2 mane. val. : 4 000 F vdu : 2 500 F déb. Sébastien DELAUNEY, 121, rue Charles-Pathé, 77173 Chevry-Cossigny. Tél. : (16-1) 64.05.64.03.

Vds SEGA 8 bits + pist. (TBE) + 6 jx val. : 2 000 F cédé : 1 200 F (livré à Toulouse). Fabrice LAMTA, Cidex 3066, 31700 Daux (par Blagnac). Tél. : 61.85.66.44.

Vds SEGA MS + 8 jx + 3M. val. 2 936 F Cédé : 1 200 F. Vds jx au détail : 200 F (à saisir). David BERTHELIN, 25, rue des Passereaux, 91150 Morigny-Étampes. Tél. : (16-1) 64.94.45.59.

Vds Megadrive + Altered Beast : 1 300 F. Vds S. Monaco GP, Mystic Fef., Budokan, Revenge of Shinobi... : 250 F l'un. Christophe RAIMBAULT, 8, av. Secrétan, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.02.20.76.

Vds Lynx + câb. de Liai. + jx (Calif. Game + Blue Lightening). Px. 1 000 F. Jérôme PERRIER, Gendarmerie, Anse, 69480 Anse. Tél. : 74.67.18.06.

Vds SEGA Master Syst. + pist. + 11 jx (Golden Axe, Double-Dragon...) : 2 000 F. Delphine GOIZET, 15, rue Malleret, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.44.34.14.

Vds pour MD Jap Last Battle : 230 F, 200 M : 150 F, Game Boy. Dr Mario : 100 F Lockn'Chaze : 75 F. Runner : 100 F. Franck ROGER, 17, rue des Chapellers, 50300 Avranches. Tél. : 33.58.17.44.

Vds Mattel Intell. + Clav. + 11 K7 + livres TBE : 500 F. Jérémy TREVISAN, 6, Cité Verte, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.92.52. (ap. 17 h).

Vds Lynx + Calif. Games + Gates of Zend. Cédée : 900 F, servi 6 mois. David BUSSIDAN, Z.I. Av. du Lac, 21000 DIJON.

Vds Megadrive (gar. 10 M) + 8 jx (MoonWalkerPhantasy II, IGhoults, Shinobi...) + joys val. : 4 500 F vdu : 3 000 F. Grégory FAURE, 11, rue Louis-Enjalran, 81000 Albi. Tél. : 63.46.17.81.

Vds SEGA Megadrive Franç. ach. en fev. 91 + 3 jx : 2 000 F. Frédéric NAUD, 15, rue des Portes, 17470 Aulny-de-Saintonge. Tél. : 46.33.10.86.

Vos Lyns + Ali + Comlynx + Casque + 5 jx (Slime + Blue Light + Calif. + Gaunt let + Electro) Px à déb. Gwenael SOUFFLET, 48, Route de Loperhet, 56390 Grand Champ. Tél. : 97.66.78.45.

Vds SEGA 8 bits + 5 jx (Hits) Super Joy + 2 man. d'orig. cédé : 1 000 F/900 F. Patrice MUELTEEL, 9, av. Roger Salengro, 13003 Marseille. Tél. : 91.64.49.50.

Vds 70 titres orig. pour MSX1 et MSX2. Liste et px sur dem. DDC. grat. MEGA CLUB MSX, 108, rue Marceau, 59280 Armentières. Tél. : 20.35.54.40.

Vds SEGA en TBE + 10 jx (Tennis Ace, Rambo 3) + L. Phaser + 2 man. Val. : 3 200 F cédée : 1 200 F. Martin DREVET, 7, rue Maurice-Letourneux, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.08.16.38.

Vds SEGA 8 bits + Rapid Fire + Light Phaser + 5 jx (Kenseiden...) : 1 500 F (à déb.). Vds jx Mattel Intellvision. Sébastien GERENIA, 30 A, de Vigny, rue F.-Buisson, 62200 Boulogne-sur-Mer. Tél. : 21.30.20.95.

Vds jx SEGA de 75 à 200 F Action ou Rôle. Karine ROBERT, 4, L'Esterel Val-Saln-André, 13100 Aix-en-Provence.

Vds Super Grafx (oct. 90) TBE + 5 jx (Ghouls'n Ghosts, Granzort, Devil Crash...) : 2 990 F ou éch. cntre Amiga.

Patrick PERARD, 30, rue Girard, 03200 Vichy.

Vds Supergraphx (01/91) + Adapt. 5 joy + 2 pro1 + 2 joy + 11 jx (Grand Zork, Foot, Tennis, Colley, Triple Battle) : 4 000 F. **Louis FLAMAND, 16410 Garat « Chement ». Tél. : 45.60.63.09.**

Vds Lynx + 4 cart. le tt en TBE (jan. 91) px : 1 400 F. **Frédéric SCHWENTZEL, 737 av. Pierre-Sauvaigo, 06700 St-Laurent-Du-Var. Tél. : 93.31.04.10.**

Vds SEGA 8 bits + 6 jx (Wonder Boy 3, Psycho Fox, Lord of the Sword...) TBE px : 900 F. **Thierry AUGER, La Marguerite F3, rue Pierre-Boize, 13010 Marseille. Tél. : 91.74.08.21.**

Vds megadrive Jap. ss. garant. Ach. Déc. 90 + 2e manet. + 5 jx (Strider, Super Shinobi...) : Super prix : 2 500 F. **Sébastien DORÉ, 3, rue Floris-Osmond, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.99.14.47.**

Vds Megadrive Jap. + 2 jx (Golden Axe + Ken-Last Battle) + 2 joys (Joypad + Arcade Power Strick) : 1 300 F. **Gautier DEBAILLEUL, 50, Faubourg de Paris, 59500 Douai. Tél. : 27.87.25.26.**

Vds jx NEC : Dragon Spirit : 100 F, Barumba : 150 F (les 2 200 F) Dowloa : 200 F. **Sébastien RINGLER, Quartier Resty, Rte de Bras, 83470 St-Maximin. Tél. : 94.78.07.22.**

Vds SEGA 8 bits + 2 jx (Hangon, After Burner) Etat nef : 600 F. **Sébastien MALAQUIN, 13, rue des Jonquilles, 59267 Proville. Tél. : 27.78.19.60.**

Vds Megadrive Jap. + 3 jx le tt : 1 500 F. **Cher. jx NEC. Tél. : Laurent TOUTLOUYAN, 14, rue de Trouville, 95400 Arnouville-Les-Gonesse.(16-1) 39.85.72.02.**

Vds pour SEGA 8 bits Dead Angle : 160 F, Phaser : 140 F, les 2 : 280 F, cher. jx Megadrive : 200 F. **Stéphane LAPYRE, Villa Arantza, 64250 AINHOA. Tél. : 59.29.84.18.**

Vds 6 K7 SEGA 16 bits fran. Cause naissance. Px : 2 500 F. **Sylvain BELLANCOURT, 94, av. de Verdun, Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.89.57.**

Vds MSX1 64K ram (TBE). Câble péri. nbrx K7 jx, manuel, livres, px : 500 F (esp.). **Daniel COMBALBERT, 51/53 rue Voltaire, 93120 La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.36.30.54.**

Vds Gameboy + ADT sect. + 10 jx le tt SG val. : 3 000 F vdu : 1 800 F à déb. **Hervé SAS, 5, rue Lavoisier, 93130 Noisy-Le-Sec. Tél. : (16-1) 48.49.53.99. (ap. 20 h).**

Vds GameBoy comp. + 3 jx (Fortress of Fear, Gargoyle's Quest, Balloon Kid). Le tt 790 F. **Christophe PELLERIN-LEFEBVRE, 36, rue des Grands Champs, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.73.61.23.**

Vds NEC CORE Grafx + Quintupleur : 1 000 F. jx de 200 à 250 F, jx Nintendo : 150 F. **Sylvain NOLIUS, 2, rue des Noyers, 91220 Brétigny S/orge. Tél. : (16-1) 60.84.20.08.**

Vds jx sur Game Boy Nintendo, ex. état, bte + not. px : entre 120 F et 160 F. **David GUERIN, 10, impasse des Galses, 71000 Macon. Tél. : 85.34.37.73.**

jx Nintendo : Golf ; track & Field, Super Mario Bros 1, Kid Icarus. **Grégoire CHAILLOT, 67, rue Nationale, 14220 Saint-Laurent de Condel. Tél. : 31.79.36.37.**

Vds 12 jx pour SEGA Megadrive 200 à 250 F (Eswat, Thunderforce 3...) + 6 jx Lynx 100 à 150 F un (Roadblaster). **Fawsi SENDJAKEDINE, 16, rue Pablo-Picasso, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : (16-1) 60.88.11.70.**

Vds PC Engine, sans jx : 800 F px ferme. Sur rég. parisienne. Salut ! . **Édouard JOUBEAUD, 2, rue Pierre et Marie-Curie, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.29.80.48.**

Vds Nintendo + Zap + Rob + 2 jx, (Gyromite, Dukhunt) : 100 F, autres jx : 180 F l'un (Rygar, Punchout...). **Antoine BÉLÉKIAN, 5, les Terrasses de l'Isère, 26300 Pizançon Bourg de Péage Tél. : 75.02.37.37.**

SEGA Master Systeme + 6 jx val. : 2 500 F vdu : 1 250 F. **Fabien DIDELOT, 3, rue des Carrières, 69360 Serezin du Rhône.**

Vds NES + Compiles 63 jx + 3 jx (Turtles, Punch Out, Mario Brosse T1, Tetris2). **Frédéric GALLOIS, 30, rue Lucien-Mathibu, 51210 Montmirail. Tél. : 26.81.26.81.**

Vds Sega 8 bits, + 1 jeu (Rocky). Val. 1 000 F, cédé 650 F. **Stéphane ROYER, 4, rue de Nantes, 62217 Achicourt. Tél. : 21.73.26.87.**

Vds jx Sega 8 bits (Y's, Lord of the Sword, Kung Fu Kid, Cyborg Hunter) de 140 à 150 F. **Jérémy ADDA, 8, rue d'Oslo, 72000 Le Mans. Tél. : 43.82.63.22.**

Vds Nintendo av. pistolet, ss gar. + 3 jx (Mario, Robocop, Zelda II) : 1 200 F à déb. **Benjamin BACHARACH, 17, rue Pavée, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 48.04.35.79.**

Vds jx Megadrive franç. : Moonwalker, Eswat, Strider, Monaco GP, Budokan, etc...). **Vincent BERNARD-BARTHE, 21, route de Paris, Blacy-les-Indes, 51300 Vitry-le-François. Tél. : 26.74.71.98 (H. R.).**

Vds jx Nintendo (avec frais de transp.) : SMBI : 150 F, Solomon'skey : 250 F, Rygar : 270 F, Zelda I : 290 F et II : 300 F, Ikari : 250 F. **Emmanuel BOLLE, 21, rue André-Oudin, 60600 Clermont Glencourt. Tél. : 44.78.00.25.**

Vds Megadrive + nbx jx : Shadow Dancer, Thunder Force 3, etc. Val. : 4 100 F, cédé à 2 600 F (à déb.) **Siegfried WATRIN, chemin Ma Verte Vallée, Les Senes, 83210 Sollies-Pont. Tél. : 94.33.84.40.**

Vds nbx jx NEC à 220 F. **Gilles, rég. parisienne. Tél. : (16-1) 39.58.88.75.**

Vds Sega + nbx jx + man. + pist. Vendu : 3 000 F, urgent cause départ. **Ludovic LACALLE, 35, rue Emile-Zola, 31220 Cazères-sur-Garonne. Tél. : 61.97.00.28.**

ACHATS

Ach. équipes de Football de table (Subbuteo). **Nicolas DROSS, 32, allée Thiellement. Tél. : (16-1) 43.81.23.47.**

Ch. clavier CPC 464 : 500 F max. ou éch. contre clavier MSX1 + 100 F. **Richard GAROGNOLI, 6, rue du Village, 13950 Cadoline. Tél. : 42.04.63.30.**

Ach. Linx + 1 jx min. (California Games) : 700 F ou éch. contre Game Box + 2 jx. **Cyrille KALDOR, 4, rue Jean-Dutilloy, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.33.10.16 (ap. 18 h).**

Bull Micral 45, ch. doc. Hard et progr. Rens. pour pcedétachées. Interf., souris et CP8. **Philippe FANKHAUSER, 33, rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois.**

PC 5 1/4 ! vds, ach. éch. jx contacts sérieux. Arnaq. s'abst. rép. ass. **Mai-Linh BUI, 24 ter, rue Rémy-Laurent, 92260 Fontenay-aux-Roses.**

Ach. log. util. + jx PC 3 1/2 + jx Sega. Lunettes 3D, envoy. liste merci. Vds dis. 6128. **Michel BONNINI, Edifice el Tarter PB porte G Sant père el Tarter Soldeu Princ. Andorre. Tél. : 16.628.51.688 (ap. 20 h).**

Déb. Amiga ch. jx à px sympa ne poss. aucun jx env. liste et px. Salut et Merci. **Eric MOULIN, 1, rue J.-P. Timbaud, 78210 St-Cyr-L'Ecole. Tél. : (16-1) 34.60.14.19.**

Ach. Equipe de Football de table (Subbuteo). **Nicolas DROSS, 32, allée Thiellement, 93340 Le Raincy. Tél. : (16-1) 43.81.23.47.**

Récup. tte sorte de matériel informatique « Endommagé ou ne servant plus » Merci d'avce, port payé. **Wilfrid DOMMERGUE, St-Urnan, 22480 St-Nicolas du Pélème. Tél. : 96.24.33.80.**

Ach. Tortues Ninja (150 F) ou éch. contre Bloodwych (rég. Lyon si pos.). **Baptiste EMILE, Le Coteau, 69480 Pommiers. Tél. : 74.68.53.93.**

Rech. manuel util. pour C128 et MPS 803 François + revue microdor. **Eric THOMASSIN, 18, route de Villey, Saint-Etienne, 54200 Toul. Tél. : 83.43.28.79.**

Ach. écran coul. compatible avec Megadrive jap. soit : 60 Hz. **Stéphane ERNIE, 22 bis, av. Emile-Diacon, 34090 Montpellier. Tél. : 67.63.32.56.**

Rech. log. sur C64 « Strike Fleet » (Maison Electronic Arts) complet + notice env. : 200 à 250 F. **Michel TOLSA, Lotissement les Cinsaults n° 1, 30820 Caveirac. Tél. : 66.81.47.50 (heure rep).**

Urgent ! rech. jx Megadrive Hard drivin, Kenlast Battle, Monaco GP, World Cup Soccer, entre 150 et 300 F. **Cyrille NICOLAS, 15, rue Erard, 75012 Paris.**

Ch. pour CPC 6128 Amstrad jx de cartes Tarot Poker etc. **Maurice METAIS, 2, place Jules-Valles, 94190 Villeneuve-St-Georges. Tél. : (16-1) 43.82.54.08.**

Ach. A 500 ou 3000 + mon. coul. + disks (TBE). Rég. Bretagne ou gar. **Jonathan COATANHAY, Cosquelou, 22470 Plouezec. Tél. : 96.20.65.41 (ap. 19 h).**

Ach. cons. Sega + 2 man. + jx (si poss. Light Phaser, control Stick ou rapid Fire). **Michael FOUGERES, La loge Etrelles, 35370 Argentre-du-Plessis. Tél. : 99.49.57.24.**

Etudiant Petits Moyens ch. imp. compatible CPC 6128 (DMP 2160) à petit px : (- 800 F). **Philippe ARRUTI, Camping Iratzia, Chemin d'Erromardie, 64500 St-Jean-de-Luz. Tél. : 59.26.95.95.**

Ach. pour STF un émulateur Amiga. Ach. aussi alternative World Games. **Guillaume TAILHARDAT, 124, rue de Tocqueville, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 47.63.24.45.**

Au secours ! Qui me vendra pour Amiga Scenery Disk Europe/Japon/USA pour FS2 ou Jet ? Faire offre. **Patrick MAZEROLLE, 2, rue de Namur, 68110 Illzach. Tél. : 89.45.85.57.**

Rech. Turbo Pascal pour Amstrad CPC. **Antoine BORDIER, 856, cité universitaire Descartes, 86000 Poitiers.**

Ch. logiciel Windows 03 et PC Tools V6.0 px intér. ou autre propos. (en Franç.). **Jean-Claude LOCHON, 5, allée de la Motte, 28170 Favières.**

Ach. console Sega ou Nintendo avec ou sans jeu et cartouches Nec et Megadrive. **Roland GUENIER, 67, bd Mal.-Juin, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 93.22.55.21.**

Cons. rech. cons. Megadrive en BE si vous êtes interessé. **Matthieu COBUT, 3, place du Maréchal-Juin, 35000 Rennes. Tél. : 99.30.75.33.**

Ch. pour TO8 log. de Creat. musiq. Macadam Bumper et livre sur la program. 6809. **Bruno Le LABOUSSE, Er-Votten, Brandivy, 56390 Grand-Champ. Tél. : 97.56.04.41.**

Ach. Tilt n° 1 à 49. Px : 8 F l'un. **Frédéric THEME, 21, av. des Fleurs, 18700 Aubigny-sur-Nère. Tél. : 48.58.08.01 (ap. 18 h).**

Rech. Monaco GP pour Megadrive jap. ou franç. Px raisonnable. **David BRETON, 5, route de Pommerols Florensac. Tél. : 67.77.71.09.**

Ach. orig. Amiga Full Metal Planete, M1 Tank, Nolfpack, Kickoff2, Playermanager, Powermonger, Lemmings. **Jean-Marc MAZIERE, 12, résidence Bel-Air, 91160 Longjumeau. Tél. : (16-1) 64.54.97.62.**

Ach. ZZ volume, Dynacad pour STE et PC bat., Arc ou autre log. d'architecture. Faire offre urgent. **Christian Oyono, Domaine Universitaire, Village 5 Ch 110 bat A, 33405 Talence.**

Rech. pour Atari ST jx orig. seulement fourni avec btes et notices : Tusker, Paris – Dakar Myt, Astate, Lotus Turbo. **Joël MAURAND, 14, rue de Louvain, 65100 Lourdes. Tél. : 62.94.53.11.**

Ch. TV Sony Look moni. 63 CM en BE + télécommande : 1 800 F. **Sylvain GALLET, 16, av. Jean-Lebas. Tél. : 93140 Bondy. (16-1) 48.02.06.98.**

Ach. A500 ou 2000 B merci de me contacter ! Ch. contact musiciens, sur Paris. **Jean-Louis PRADAUT, 12, rue des Orteaux, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.09.13.56.**

Ach. jx cons. Lynx avec alim. si pos. Pas cher. Faire offre. **Denis LE FLOCH, 30, av. des acacias, 37230 St-Etienne-de-Chigny.**

Ach. pour STF jeu alternative World Games et émulateur Amiga pour Atari. **Guillaume TAILHARDAT, 124, rue de Tocqueville, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 47.63.24.45.**

Pour 520 ST ch. Wargames (Full, Metal, Fire Brigade, Ums 2) et jx de réflexion (Sim City, Welltris...). **Pascal ELART, 7, place de L'horloge, 14200 Herouville-Saint-Clair. Tél. : 31.44.74.04.**

Ach. 1541 très urgent : faire offre – ach. pour CPC simulations – assembleur Dams et éch. pour CPC + PC écran lect DK log. : 1 300 F. **Cyrille MORINEAUX, 23, rue Napoléon-Fauveau, 95170 Deuil-La-Barre. Tél. : (16-1) 34.17.95.45.**

Ach. A500 avec ou 55 ext. 512K faire offre (rég. Nord-Pas-de-Calais). **Vincent DESMEDT, 282, rue Jean-Jaurès, 62730 Marck. Tél. : 21.34.92.78.**

ECHANGES

Éch. jx et util. sur ST et Amiga. Éch. cart. pour Atari XE et Lynx. Poss. import. USA. **Richard CAYRAT, 13, rue Anthoard, résidence étudiante ch. 309, 38000 Grenoble.**

Éch. Big jx sur A 500, 1000, 2000 et 3000. (poss. + de 1 500). **Ludwig ROBERT, 81, rue des Coteaux, 44340 Bourguenais. Tél. : 40.65.66.62.**

520 ST cherche contacts rapides et cools. **Patrice CIER, 18, rue Auguste-Comte, 79100 Thouars.**

Éch. Acha. Softs sur Amiga (jx, util., démos etc.). Vds mon. coul. pour Amiga : 1 000 F. **Marc FICHTENBERG, 15 ter, av. Brézin, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.41.98.20.**

Urgent. Éch. 3 jx Sega/Rtype, Bank Panic, Thunderblade) contre One Game Boy. Merci. **Jérôme SABATIER, 9, rue de la Poste, 91810 Vert Le Grand. Tél. : (16-1) 64.56.00.57.**

Éch. sur Game Boy, Burai, Fighter contre un autre nouveau de préf. Cher. contactes. **Jérôme TISSOT, 170, rue du Mt-Cuchet, 73130 St-Étienne de Cuines. Tél. : 79.56.33.44.**

Éch. ou vds ; Orig. Amiga. Dungeon Master (VF) : 200 F ; Midwinter (VF) : 200 F, Wings : 220 F ; Indy Aventure : 200 F. **Christophe DE ZAN, Aiton le Plan, 73220 Aiguebelle.**

Éch. jx ST (Wings of Death, F29, K. Off2 etc.) et astuces rep. ass. **Frédéric LECOMTE, 68, rue Muret, 62320 Rouvroy. Tél. : 21.76.26.00.**

Éch. pour CPC 6128 jx et util. déb. acc. Rech. Mo5 ou To7 – 70 Thomson (maxi : 300 F) Tchao. **Muriel GHESQUIERE, 398, rue Jules Guesde, 59510 Nem.**

Éch. tt ce qui se fait sur A500. **Stéphane LACROIX, 25, rue Pierre de Coubertin, 78390 Bois d'Arcy. Tél. : (16-1) 30.45.31.72.**

Éch. Ach. Vds. logs sur Apple II C. Env. liste, rép. ass. **Yann DESPLANCHES, 24, rue des Pommiers, 56270 Ploermeur. Tél. : 97.86.09.07.**

C 64 déb. ch. contacts pour éch. pas sérieux s'abst. arnar. aussi env. liste rép. ass. **Olivier WERY, 77, rue de Wasmuel, 7390 Ouaregnon (Hainkut) (Belgique).**

Salut les Amigaistes : cher. compatriotes sur Amiga ttes rég. Yeah ! Bye ! **Grégory VENANT, 6, rue Ernest Renan, 59280 Armentières.**

Éch. jx sur C64. Cher. contact durable et sér. Env. liste. **Marc Vanhille, 13, rue de Normandie, 76350 Oissel.**

Éch. Powermonger, Iron Lord ou Degas Elite contre Kick off 2 ou autres. Accpte ttes propos. **Régis LEROUGE, 103, av. de la République, bât. F1, n° 1, 59160 Lomme. Tél. : 20.92.95.81.**

Éch. ou vds super nouveautés sur Atari ST et Amiga à bas px. Ach. docs Adébug ; Devpac 2, en fr. **Laurent BOUMEDDANE, 9, av. de la Redoute, 92600 Asnières.**

A 500 Éch. ou vds nbx jx rech. contacts sérieux. **Benoit ADRIEN, 6, rue de Forchet, 01610 Arbent.**

Atari ST cher. contacts sér. Env. liste. Rép. ass. **Stanislas METTRA, 23, rue du Moulin-à-Vent, St-Witz, 95470 Fossés.(16-1) 34.68.65.98.**

Parisiens (93) sur Amiga 2000, contact pour éch. jx-Démos. Tél. : Franck FONTAINE, 6, av. Pablo Picasso, 93420 Villepinte.

Vds Populous (STF) et Drakkhen (E ou F) : 70 F et 80 F. Vds ou éch. bons vieux jx sur Amiga. **Jérôme Windal, 3 bis, Carrière-Lebrun, 59910 Bondues.**

Éch. ou vds The Newest on Board. Amigaiste déb. bienvenu. **J.-Michel CABRERA, Résidence la Saladelle, Bt. A1, 13270 Fos-sur-Mer. Tél. : 42.05.35.11.**

Éch. jx sur Amiga. cher. Data disks Kick Off 2. Cher. Club Amiga ou Atari à Rennes. **Olivier MAGNE, 2, rue Robert-Remé, 35000 Rennes. Tél. : 99.54.44.47.**

A 500 éch. Hot jx à contact sérieux et motivé. Rép. ultra rapide. **Nicolas JURALINA, Bt. 42, Cité Aurore-Lupino, 20600 Bastia.**

Ch. contacts pour A500. Ach démos à bas px. Env. listes. **Michael LELONG, 116, rue de Roquetoire la Jumelle, 62120 Aire-sur-la-Lyz.**

Éch. Skateball ou 1943 ou Gary Linekers contre Player Manager ou Waterloo (CPC 6128) Merci. **Emmanuel LANDRAGIN, 30, rue Virgile, 62100 Calais.**

520 STF cher. contacts sympas pour éch. Env. liste. **Laurent DAVID, « Les Lnas », rue Guynener, 49000 Angers.**

Éch. ou vds jx sur ST ! . **Dominique DIVERCHY, 42, rue Maurice-Ravel, 62138 Billy-Berclau. Tél. : 21.79.85.85 (ap. 19 h sauf WE).**

A500 ch contact pour éch. Env. liste ou tél. **Olivier NOEL, 4, rue Lyautey, Belle vue du Nord Warcq. Tél. : 24.33.04.01.**

1040 ST cher. contacts rap. et durables France et étrang. Rép. ass. **Valérie CLINCHAMP, 11, rue Léon Blum, 94270, Kremlin-Bicêtre, ne pas téléphoner.**

Ch. contacts sympas et durables sur Atari ST. déb. accep. **Mathieu BALLIÉ, Le chêne, La Celle en Morvan, 71400 Autin. Tél. : 85.54.11.57.**

Éch. et vds jx, util., Démos sur STE. Cher. contact sér. et durable. **Cyril FOURNIR, 14, rue Albert-Bausil, Lot. de la Gare, 66200 Elne (Perpignan). Tél. : 68.22.53.89.**

Vds, Éch. jx sur To8/9/9 + : 10 F pce. Cher. Club Sega ou Thomson. **Stéphane MAIGROT, Les Maleties, 24570 Le Lardin. Tél. : 53.51.37.99. (ap. 18 h).**

Applémaniac cher. contacts sur Apple 2E, 2C, 2GS pour éch. jx, Démo, Trucs, Solutions, Docs. **Ludovic JEAN, 2, Square de Pomeranie, 35200 Rennes. Tél. : 99.53.40.78.**

Éch. jx sur ST. Env. liste. **Mickael GORGUET, 5, rue Minonsars, 59610 Fournies. Tél. : 27.60.44.15.**

Salut ! Rech. corres. sur C.64. Rep. ass. Env. liste déb. Admis. **Franck REINIG, « Perolle », 32410 Larroque Saint-Sernin. Tél. : 62.28.56.81. (W.end only).**

Ch. contacts sur Amiga, rech GFX Coders Musiciens pour Créer Démos. **K. DAKOURI, 03, rue Latham, 41000 Blois.**

Éch. jx sur C64 disk. Rép. ass. Escrocs s'abst. Vds jx prix cool ! **Gianni SINGARELLA, 74, av. Eugène-Lance, 1212 Gd-Lancy, Genève (Suisse). Tél. : (022) 43.47.34.**

PC cher. Démos et Dompubs. Images, PCX, GIF, LBM bienv. Europe et ailleurs acc. sans probl. **Benoit LANGRAND, 191, rue d'Alesia, 75014 Paris.**

PC 1512 cher. contacts pour éch. durables et sympas. env. listes. **Florent LACROIX, Route de Montgrimoux, 01570 Feillens. Tél. : 85.30.03.18.**

Hep ! Éch. ou vds Castelvania II contre Mario ou autre jeu Nintendo. Merci. **Cyril DHIFALLAH, 19, impasse d'Aulas, 30133 Les Angles. Tél. : 90.25.64.18.**

Cher. contact sur A500 et PC 5 1/4. De préférence sur le Gard (Nîmes et ses env.). **Stéphan RAFIN, BP. 13, 30510 Générac. Tél. : 66.01.38.89.**

Éch. sur Gameboy jeu Chase H-Q. Poss. ventes. **Julien THEIL, Médrac, 33480 Moulis-en-Médoc. Tél. : 56.58.05.04 (ap. 18 h).**

Salut, ch. contacts sur Atari, PC, Mac. Env. listes. **François VILLAYES, 127, rue Turenne, appt. 241, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.51.39.36.**

Éch. ou ach. jx sur Amiga et PC, rép. ass. Cher. War. In Middle, Earth et Rider To Rohan. **Frédéric et Philippe LAURAIRE, 12, La Font St-Martin, 03400 Yzeure. Tél. : 70.44.38.31.**

Éch. Megadrive 16 bits + 25 jx + 2 manettes s. garant. (déc. 90) contre Néo-Géo + 4 jx. **Khan LY CHIEU, Place de Flore, 94350 Villier-sur-Marne. Tél. : (16-1) 49.30.69.17.**

Cher. contact sur ST et sur PC SP4 (env. liste, arnaq. s'abst. **Sébastien DURAND, Ganzville, lots. Beau Soleil, 76400 Fécamp.**

Déb. A 500 ch. contacts (si poss. Vaucluse) sérieux et sympas. rép. ass. **Fabrice PLAT, 658 lot. le Coulon, Chemin donné du Ratacan, 84300 Cavaillon, rte de Lagnes. Tél. : 90.71.84.93.**

Ch. contacts rap. et durables sur C64 et Amiga. **Laurent DECLERCQ, 87, av. des Éperviers, 1150 Bruxelles (Belgique). Tél. : 06.72.73.89.**

STE cher. contacts sérieux et sympas pour jx util. et éduc. en france et à l'étranger. **Jean-François BERTHEAU, 1, rue des Myosotis, 57420 Fleury. Tél. : 87.52.54.01.**

Éch. log. sur STF déb. accp. **Stéphane ROGOWSKI, 4, route de Méry, Culoison, 10150 Ste-Maure.**

Éch. jx util. etc. sur PC 3 1/2, 5 1/4 rép. ass. Env. listes. **Patrick DUQUESNOY, 103, rue A. Testelin, 59200 Tourcoins.**

Éch. jx sur A 500 dans tte l'Europe. Tél. : François EUDIER, Grüngasse, 17/8, A-1050 Wien, (Autriche). Tél. : 19.43.222.56.59.142.

Stop ! ! ! Tu as un Atari 520 – 1040, tu veux beaucoup de jx rapidement. Contacte-moi vite. **Roberto MAURO, av. de la Résistance, 58, 4630 Soumagne (Belgique). Tél. : 041.77.49.99.**

Stop ! Amigafan éch., vds jx, util. Env. D7 pour ma liste rép. ass. Salut. **Jimmy ROBIN, 3, allée de Maletrenne, 37400 Amboise. Tél. : 47.30.42.34.**

Vds nouveautés à bas px sur Amiga. déb. acc., rép. rapide ass. **Chris PEKAR, 21, rue Saint-Martin, 27950 Saint-Marcel. Tél. : 32.21.95.94.**

Éch. log. sur PC et comp. en disk 5 1/4. Env. liste petite ou grande rép. ass. **Thierry ROTLAN, 3, rue Jacques Molay, 38200 Vienne.**

Éch. ou ach. jx sur Amiga rep. ass. + vds lect. ext. 3 1/2 pour ST 600 F (ss gar.). **Vincent ZANINI, 99, av. de l'industrie, 74970 Marignier. Tél. : 50.34.56.95.**

STE vds pro. 12 orig. cher. tt prg. vds montre ordi. Seiko + clav. imprim. **Stéphan CHABBERT, Rte de Narbonne, 31810 Venerque.**

Ch. jx sur CD Rom. Nec. poss. Formation Soccer, MR Héli, Newzealand Story, Shinobi, Wataru. **Yann SAVRDA, 31, rue Pasteur, 91120 Palaiseau. Tél. : (16-1) 60.14.20.46.**

Atari 520 STE cher. contacts sérieux éch. jx, util. docs rép. ass. env. listes. **Henri BÉNICHOU, 53, av. Joffre, 93360 Neuvilly-Plaisance.**

A. 500 cher. contacts pour éch. jx et util. dans la rég. de préf. Rapide et sérieux. **Bernard BELMER, 3 bis, rue René-Thomas, 38130 Échirolles. Tél. : 76.40.06.84.**

Éch. Softs sur A500, déb. acceptés. **David MALIVET, 24, rue du Capitaine Maire, 62222 St-Martin-Byne.**

Avis aux Bidouilleurs, je cherche des possesseurs de canon X-07 ou de Spectrum pour éch. progrs. **Tanguy LEBRUN, « La haute Folie » 35770 Vern/Seiche. Tél. : 99.62.15.31.**

Atari ST cher. contacts (sur Lyon) sérieux. **Rabah BOUFASSA, 25, rue Royale, 69001 Lyon. Tél. : 78.28.07.16.**

Éch. ou vds 5 K7 mégadrive Altered, Beast ; Foot : 200 F, Shinobi : 250 F, Battle Squadron, Super Monaco GP : 300 F. **Jean-Luc TROTZIER, 5, rue de Nordhouse, 67150 Schaeffershesa. Tél. : 88.88.09.16.**

Éch. Nec PC engine (Ach. déc. 90) + 1 jeu (Die Hard) contre Gameboy + 3 jx. Le tt en exc. état. **Mathieu SAINT LAURENT, 13, av. des Tilleuls, 95240 Cormeilles en Parisis. Tél. : (16-1) 39.78.42.94.**

Cher. contact sur A 500. Giga. lot de jx (Indi 500, Powermonger, Lemmings, Turrican ADS...). **Romain GAUDIN, 63, rue des Côtes, 78600 Maisons Laffitte. Tél. : (16-1) 39.62.64.45.**

Éch. ou vds sur Amiga. Cher. contacts durables, rap. et sér. **David MAUGRION, 96, allée des Églantines, Bras-Sioux, 36130 Déols. Tél. : 54.35.11.05.**

Appel aux Amigamen ! cher. contacts rapides et sympas pour éch. (nouveautés sur Amiga (of course !). **Frédéric LANCLAS, 16, rue François Mansard, 92350 Plessis Robinsin. Tél. : 46.30.02.56.**

Éch. sur Séga 16 b., Goldenaxe + Shinobi + Mystic Defender, Poss. vente, px raisonnable. **Yann RENARD. Pebresque Poudemas, 47170 MÉZIN. Tél. : 53.65.65.22.**

Éch. ou vds nbx jx sur Amiga. Rép. ass. contacts rapides. **David GIRON, 30, rue des Nénuphars, 57000 Metz. Tél. : 87.65.35.05.**

Atari ST DF ch. contact pour éch. jx et util. ts contacts bienv. env. listes rép. ass. **Pascal ESSIRARD, 3, rue des Rosiers, 35120 Baguer Pican. Tél. : 99.48.16.97.**

Éch. sur ST 500cc GP orig. contre Side Arms ou Betters + Han Aliens ou vendu 50 F. **Éric DUBOIS, 10, allée de Belledonne, 38610 Gieres. Tél. : 76.89.44.95.**

Éch., vds, ach., jx sur C64 disk, cher. Wargames. **Nicolas DESNEUX, rue du Lavoir, 37250 Veigne. Tél. : 47.26.25.85.**

Cher. contact sur ST pour éch. jx Démos et utilis. Rep. ass. même aux déb. env. liste. **Stéphane LABBE, Grand rue, Daigny, 08140 Douzy. Tél. : 24.27.62.42.**

Amiga cher. contacts pour éch. jx. Vds orig. (Power Monger, Strider, Batman, Opération Stealth...). **Jean DANGLA, St Clar de Rivière, 23 E, chemin du Piton, 31600 Muret. Tél. : 61.56.00.17 (le week-end).**

Éch. jx sur PC 5 1/4 et 3 1/2 (Simulations arcade etc.) contact sérieux et durable. **Cédric THUILLIER, 20, rue des Ciseaux, 95190 Goussainville. Tél. : (16-1) 39.92.92.18.**

Éch. jx sur A500 poss. Golden Axe, Pang, Dragon, Breed, Puzznic, Eswat, James Pond, Strider 2. **Sandrine DURAND, HLM le Chanaz, appt. 6, 38490 Granieu. Tél. : 76.31.69.95.**

Éch. tt sur Amiga. Débu. bienvenu, env. list. Vds collection Tilt. **Fabrice GROSSE, 66, avenue de Paris, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.40.28.**

Éch. jx sur A500 poss. Pang, Golden Axe, Car Wup, Cadaver, Badlands Total Recall, Tracy au 1/91. **Sandrine DURAND, HLM, le Chanaz, appt. 6, 38490 Granieu. Tél. : 76.31.69.95.**

Vds, éch. jx sur STE poss. Great court II, Narc, Tuttican 2, Disc... déb. bienvenu. **Lilian BAYNE, chemin du Marquis Cidex 27, 25320 Grandfontaine. Tél. : 81.58.60.42.**

Éch. jx, util., Démos sur A500. Uniq. dans le dép. Poss. Crick2, Cadavair, Ranx. **Philippe MARCONI, 13, rue Sous-Bois, 25400 Taillecourt. Tél. : 81.94.54.78.**

Cher. contacts sur PC 5 1/4 et C64 disks. Rép. ass. env. listes. Pas d'abstention ! ! **Alain Chardonnens, MT-Tendre 14/1530 Payerne/CH. Tél. : 037/61.47.75.**

Vds pour Amiga Great Court 2 (prix : 160 F). **Daniel Bourqui, Veveyse 2, 17000 Fribourg (Suisse). Tél. : 19.41.37.24.63.14.**

PC 5 1/4 ou 3 1/2 cher. contacts pour éch. jx et util. (env. listes). **Nicolas COUNILLON, 9, rue du Forez, 91940 LES ULIS. Tél. : (16-1) 69.29.00.16.**

Éch. jx et autres sur Atari 520 STF. Cher. Spack, Deluxe Paint. **Éric SABARDU, 9, rue du Dr Romefort, 33160 St-Médard-en-Jalles. Tél. : 56.05.76.09.**

Amiga ch. contacts pour éch. jx. Ttes rég., ts pays. Rép. ass. env. listes. **Max, BP. 35, 94731 Nogent S/Marne Cedex.**

Urgent ! éch. jx sur Amiga possi. Great Courts 2, Total, Recal, Geisha etc... **Frantz SCHLUSSEL, 48, allée des Artistes, 77200 Torcy. Tél. : (16-1) 60.17.40.73.**

Cher. Démos et jx sur Amiga env. liste. Cher belles télécartes. A bientôt. **Stéphane SOUBIRAN, 7, rue Paul-Cezanne, 11200 Lezignan. Tél. : 68.27.33.54.**

Attention ! ! Amiga Superfan cher. contacts sérieux pour éch. : jx, Digits. util. et autres ! ... **Maxime BAUDIN, 19, av. de la République, 77450 Esbly. Tél. : (16-1) 60.04.07.79.**

A 500 cher. contact sérieux pour éch. jx et util. env. listes. **Alan DANIEL, 9, rue Pic de la Mirandol, 29000 Quimper. Tél. : 98.53.16.02.**

Amigamen ! tt jx en direct. Vds ou éch. rép. à tous. ts pays. je suis très sérieux. **David, B.P. 32, 7500 Tournai (Belgique).**

Éch., ach., jx et util. Rech. éduc. Anaq. s'abst. Déb. bienv. **David BERTRAND, 50, rue de la Poterie, 77720, La Chapelle Gauthier. Tél. : (16-1) 60.67.52.46.**

Atari ST(E) ch. contacts sérieux et durable (jx et util.) env.

listes rép. ass. **Stéphane BECKEN, 46 bis, rue du Vieux chemin de Monthléry, 91200 La ville-du-Bois. Tél. : (16-1) 64.49.05.29.**

Éch. jx sur Atari ST. Pr. Of persia, Spiderman, Strider 2. Répo. ass. si liste jointe. **Laurent JOUBERT, 38, rue Pascal, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.25.38.11.**

Cher. contacts sur Amiga sur mac. Cher. Clubs Fanzine Amiga et Mac. **Stéphane LEVY, 14, allée des Damades, 92000 Nanterre.**

Ch. contact sur ST pour éch. nbx log. : « Barzoï ». **Thierry GUIGUES, 47, rue du Pilon Blanc, 13300 Salon de Provence. Tél. : 90.53.46.52.**

Éch. trucs, astuces, bidouilles, prog. sur calcul. casio, basic ou lang. casio. **Manuel CHARPENET, 50, L'asgentane, 3 Chtx., 26130 St-Paul.**

Ch. corresp. pr éch. jx sur 520 STE (1 mega). Arnaq. Out ! ! **Arnaud LEROY, 2, rue des Mathelins, 62840 Fleurbaix. Tél. : 21.27.52.14.**

Super jx sur Amiga même les déb. sont accep. Rép. ass. N'hésitez pas ! ! ! **Jean-Michel AUBIN, Cité les Raumettes Bt. H1, 13700 Marignane. Tél. : 42.77.73.00.**

Pour Megadrive éch. Ghouls'n Ghosts ctre Mickey ou Monaco GP uniq. sur Lyon et rég. **Xavier DOS SANTOS, 11, cours de la Liberté, 69003 Lyon. Tél. : 78.62.91.82.**

Atari STE éch. jx. Rapide, sérieux, rép. ass. déb. accep. Env. liste. **Christophe CHAILLARD, 20, rue Patte de Velours, 90850 Essert.**

Amiga. Cher. contact sympa pour éch. jx env. listes. ou tél. moi. **Arnaud MONTEGUT, 11, rue Paul Antin, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.98.65.14.**

Éch. ou vds Softs 520 ST poss. nbx jx. Déb. bienv. **Pascam DEMEUSY, Vescemont, 75, route du Rosemont, 90200 Giromagny. Tél. : 84.29.03.16.**

Amiga ch. contacts pour éch. jx. Env. liste ou tél. **Guillaume BEAUBIS, Les Pezauds, 24240 Monbazillac. Tél. : 53.58.25.43.**

Ch. Corresp. sur A 500 pour éch. poss. nbx jx pas sérieux s'abst. Contact sérieux. **Ugo CAROTTI, 50, rue Condorcet, 34130 Mauguio. Tél. : 67.29.59.65.**

Éch. ou vds Softs 520 STE sér et rapid. assurés poss. nbx jx (Lotus esprit, Toyota Celica, Pang...). **Serge MIARD, 305 C La Gavaresse, 83220 Le Pradet. Tél. : 94.21.03.46.**

PC 5 1/4 ch. contacts rapides et sérieux. Rép. ass. Poss. nbx jx et util. **Mohamed KABICHE, 16, rue de Lorient, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.50.01.18.**

Ch. contact sur PC 3 1/2 pour jx combat. **Laurent TALON, Bigard, 33650 St-Selve. Tél. : 56.78.42.51.**

Ch. contacts sérieux sur PC 5 1/4 (poss. Prince of Persia, Xenon 2, Rick, Wolfpack etc...). Rép. ass. **Denis KRAEMER, 6 a, rue de la Hache, 67960 Entzheim. Tél. : 88.68.95.46.**

Cher. contact sérieux sur Nec Coregraph en Moselle ou ailleurs. Ch. City Hunter, New Story etc... **Frédéric FONTE, 3, rue de Bezfort, 57290 Fameck. Tél. : 82.57.06.81.**

Amiga et Atari ST cher. contacts pour éch. jx. Vendeurs s'abst. Env. liste. **François EUDIER, Grüngasse 17/8 A-1050 Wien (Autriche). Tél. : 19.43.222.56.58.142.**

Vds, ach. éch. jx sur A500. Env. liste. Éch. jx sur Megadrive. **Franck DAVID, 34, allée Bleriot, 60260 Lamorlaye.**

Amiga éch. tt log. de création son ou music. **Daniel MILHEM, 9, rue de Normandie, 59400 Cambrai. Tél. : 27.83.37.57.**

ST Éch. jx poss. : Pang, Elvira, Speedball2, Grand Prix. Env. liste. Rép. 100 %. **Yves DELBOURG, Font de Razoul'Bouisse, 11190 Luzies. Tél. : 68.70.03.79.**

Archimedes cher. contacts pour éch. jx. Démos et DP sur tte la France. Rép. ass. **Laurent DOMISSE, 3, Square H. Berlioz, Appt. 102, 60200 Compiègne. Tél. : 44.86.28.62.**

Tu as un ST, tu habites rég. parisienne, tu poss. nbx jx : contacte-moi. **Laurent RASAU, 12, rue Brancas, 92310 Sèvres.**

The Clash of Phenomena is looking for new contacts (Games, Démos, etc), no disks – no Answer. **THE CLASH PHENOMENA, chez M. Gentil, 3, pl. de la Cloche d'Argent, 84000 Avignon.**

Rech. contacts sér. et rap. sur Atari STE éch. nbx jx. à bientôt env. liste. **Lionel CORBEL, Villas Edelweiss, lot. Delpuech, 40390 St-Martin-de-Seignanx. Tél. : 59.56.13.60.**

Éch. nbx log. jx util. sur Atari ST. Env. listes, rép. ass. **Patrice ARONE, Mas des Fleux, 84580 Oppède.**

Cher. Contacts sér. et durab. sur Amiga. Déb. accep. rép. ass. **Yoann JANVIER, 8, allée Antoine Watteau, 36000 Chateauroux. Tél. : 54.27.26.75.**

Éch. log. sur ST Amiga. Cher. mon. coul. sur ST Amiga de préf. rég. parisienne. Urgent. **Loïc GUILLERM, 35, rue Camelinat, 93800 Pierre-Fitte. Tél. : (16-1) 48.23.20.65.**

Ch. sur A500 : TD II – Scen. ADV, Rugby Simu, Flight Simu II + Scen. Vds ou éch. : Nil, Dieu vivant ; Pinbal Magic ; Gnius... **Jacques COUVRAT, 33, rue des Résistants, 86000 Poitiers. Tél. : 49.58.65.64.**

Amiga fan cher. club sur Paris, poss. éch. jx Amigamen Parigo à vos bicophones. **Charles CASASSUS, 11, rue Blomet, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.67.58.71.**

Éch. jx sur PC poss. nouveautés (Crime Wave, Battlestorm). Cher. : RD 182, Klax. Rép. ass. **Lionel AUGUSTE, 34, les Ardillais, 38190 Crolles. Tél. : 76.08.11.49.**

Nintendo + 5 jx contre Amiga + jx et manette. **Marc AMIGUET, Rte. d'Hauteville 15, 1806 St-Légier (Suisse). Tél. : 0.21-943.38.38.**

Éch. nbx jx sur 520 STE. Contact sûr et sér. sur ma région. Rép. ass. **Philippe CONCHE, 1702, rue Blaise-Pascal, 52000 Chaumont. Tél. : 25.03.95.01.**

Vds ou éch. nbx log. CPC 6128 prix int. (jx, util., éduc., démos). **Jean-Pierre TANT, 27, rue Louis Faussard, 60890 Neufchelles.**

Vds jx orig. sur ST/STE (Tom and the Ghost : 120 F, James Pond : 130 F, Antago : 100 F) ou éch. contre Game Boy. **Sébastien CAUVIN, 34, rue Henri-Dunant, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.51.25.77.**

Ch. contact sur A500. Poss. Toki, Turrican 2 etc. Dans le monde entier. **Jean-Baptiste LEFORT, 17, place Jacques Prévert, 02000 Laon. Tél. : 23.20.36.07.**

C64 disk cher. corresp. pour éch. Démos jx util. Pokes etc. Rép. ass. Env. liste. **Frédéric CHAUVET, 6, rue sous-la-Roche, 70000 Frotey-les-Vésoul.**

Éch. jx Nintendo : Mega Man, Zeldai, II Batman, Rad. Racer, Rygar... **Lee SESANNE, chemin de la Fontaine Basse. Tél. : 90.75.30.43. (ap. 18 h).**

Amiga ch. Explora, Voy. du Temps, Zak McKraken, Turrican, Ghostsn'Goblins et Castle Warrior. Poss. Maupiti, etc. **Romain ROSSI, 79, av. du Bois-de-la-Chapelle, 1213 Onex/Ge (Suisse).**

Éch. jx sur Atari ST et MSX2. **Jean-Christophe MERIC, 8, rue des Accacias, 31170 Tournefeuille. Tél. : 61.85.97.44.**

Cher. contact sér. et rap. pour éch. jx sur ST (Nantes et rég.). **Mériadec BAUDRY, 95, rue de la Patouillerie, Bois Saint-Louis, bât. 5A, 44700 Orvault. Tél. : 40.40.53.11.**

A 500 cher. contacts cools et rapides pour éch. jx. Rép. ass. 100 %. **Christophe PARENT, Malvoisine, 85580 St-Denis du Payré. Tél. : 51.56.33.56.**

Éch. nbx jx sur 6128. Cher. Clash et Secret. Agent. Bye. **Alexandre MESTOUR, 8, rue Ernest-Lehr, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.31.12.00. (ap. 19 h 30).**

Vds ou éch. jx, util. et Démos sur 520 STF/E. **David BACON, 6, rue Pierre Sémard, 02700 Tergnier. Tél. : 23.57.42.40.**

Éch. ou prêts sur Nec PC-Eng et Super-Grafx (+ de 35 titres). **Hervé LUCCHI, 24, rue des Saules, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.62.61.75.**

Ch. contact ST rap. sér. poss. très nbx env. liste ou tél. Rép. 100 % ass. **Joël GAUTHIER, 168, rue des Pluviers, 45160 Olivet. Tél. : 38.66.67.85.**

A 500 éch. jx poss. Powermonger, Pang, USS, Dragon Breed, Narc, Zout etc... Rép. ass. **Philippe TAVERNIER, 56, rue Fernand-Stassin, 59552, Courchelettes (Nord).**

Éch. jx sur PC, sur 5 1/4 ou 3 1/2. Poss. KQ V, Test Drive 3, F29, Narc... etc. Env. listes. Rép. ass. **Hassan ABDEL-KRIM, 14, rue Blin de Bourdon, 80000 Amiens. Tél. : 22.92.72.90.**

Éch. jx sur Amiga env. liste (seul. Suisse). **Alexandra GAUD, 16, ch. d'Archamps, 1257 Croix de Rozon, Genève (Suisse).**

Amiga déb. cher. contact pour éch. sérieux. **Christophe GUILLOREL, 12, rue du Moulin à vent, 60510 Bresles.**

Éch. ou ach. jx de rôles orig. (avec bte et règle) même anciens sur A500. Env. liste. **Jean-Marc EL-BAKI, 59, rue des Maraichers, 74100 Ambilly.**

Vds orig. PC 5 1/4 (Sim City, Herd, Quest, Centurion. Éch. jx (j'attends listes !). **Florent PESSAUD, 8, rue du Verger du Parc, 38080 L'Isle D'Abeau. Tél. : 74.27.00.31.**

A 500 éch. jx. Cher. cours assembleur 68000. **Michel MARIÉ, 6, rue des Hirondelles, 59560 Comines. Tél. : 20.39.16.62.**

Atari ST cher. contact pour éch. jx et util. Étudie ttes propos. **Alain DOUENNE, 26, rue des Godeaux, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 69.39.46.48.**

Éch. nbx jx sur STE/STF (Gremlins II, Speedball II, Opération Stheals...). Rép. ass. **Frédéric PION, 27, bd Saint-Thérèse, 13005 Marseille. Tél. : 91.42.69.04.**

Cher. contacts sur A 500 pour éch., achat, vte log. env. listes. Rép. ass. **Emmanuel BILLON, Le Bourg, 71550 Anost.**

A 500 Rech. contact sympas – sérieux et durables pour éch. jx et util. (Paris/rég.). **Patrick. Tél. : (16-1) 48.55.56.70.**

Cher. jx sur Atari 520 STF. Env. d'urgence listes. **Christophe SOMMET, 256, av. Gabriel-Péri, 78360 Montesson.**

Éch. Gam Boy (Golf, Tennis, Gargoyle, D.Dragon) et Nintendo (D.Dragon, Simon Quest, Trackrtfielb2). **Frédérick DEZEQUE, 25, rue des Prés, 62000 Dainville. Tél. : 21.51.66.58.**

Éch. Megadrive + Mystic Defender + World Cup Soccer contre Supergraphx + jx (si poss.), faites vite ! **Richard BRAILLON, 7, av. de la Pommeraie, 78520 Limay. Tél. : (16-1) 30.98.02.89.**

Éch. jx sur 1040 STF. Arnaq. s'abst. poss. Carvup, Métal Master. à bientôt. **Olivier MAIGRET, 123, cité La Molle, 13130 Berre. Tél. : 42.74.32.31.**

Éch. log. jx et util. sur TO8D. **Jean-François MASLONKA, 31, Pavillon Adler, 62300 Lens.**

Éch. pour Atari 520 STF jx orig. : Voy. du Tps, New Zéland, Midwinter, Captain Fizz Moon. **Philippe COPIN, 39, rue de l'Éperon, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.32.11.41.**

Hello : Les Atarias éch. jx env. lists. Rép. ass. et Ch. Megadrive d'occase ou Sega 8/bits pas cher. **Christophe GAILLY, 6, allée des Myosotis, 93110 Rosny-sous-Bois.**

Éch. jx sur 520 STE. Env. liste. **Daniel BOUYERDEN, 30, av. Henri-Barbusse, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.49.59.83.**

Ch. contacts megadrive à Lyon poss. S.Dancer, Mickey, Monster Lair, Hell Fire, Gaxe, S.Shinobi etc. **Jérôme STRAUSS, 4, rue Millaud, 69004 Lyon. Tél. : 78.28.58.51.**

Amiga cher. contacts vue éch. de tte sorte sur cette bécane (jx : util., docs). **Richard DURAND, Lot./5, La Charmeraie, 30510 Generac. Tél. : 66.01.87.49.**

Éch. sur Megadrive Eswat (Jap) et Pat Riley Basketball (FRA) contre jx style Shadow Dancer. Merci. **Frédéric BEDOUET, 6, rue de la Noue, 45380 La Chapelle-St-mesmin. Tél. : 38.88.26.80.**

Ch. contacts sur Amiga pour faire connaître à mon fils ce matériel avant achat. **Jean PERRIN, Résidence La Marinière, Bât./25, 20, rue Albert-Camus, 91220 Frétigny/Orge. Tél. : (16-1) 69.88.08.50.**

Poss. 520 STE + jx + manette. Éch. contre A 500 avec ou sans jx et manette. **Ali ERFANI, 7, rue du Général de Larminat, 94000 Creteil. Tél. : (16-1) 43.99.52.07.**

Ch. contacts sympas et durables sur ST pour Éch. poss. (Robocop2, Xenon2, Ivanhoe, Panza Kick Boxing...). **Ludovic LARIGOT, 1458, rue des Canadiens, Les Auchieux, 76520 Boos, « Au-dessus de Rouen ». Tél. : 35.23.35.54.**

Ch. contacts pour éch. jx rapide sur STF. poss. powermonger, Speedb 2, Captive) env. listes. **Olivier CASTANS, 30, rue de la Mairie, 11700 Capendu.**

Éch. ou vds jx et util. sur Amiga-Stop. Déb. accep. Stop. Rég. Marseille – Stop. **Patrice. Tél. : 91.65.43.59.**

Éch. jx sur PC 3 » ou 5 ». Déb. accepté. Env. liste. Rép. ass. **Frédéric HENRY, 3, allée de l'Abbé Jolivet, 78530 Buc. Tél. : (16-1) 39.56.03.96.**

Amiga ? éch. jx, util., doc., Démo, Début. acceptés. Poss., env., liste. rep. ass. et Rapide. Sauf escros ! ... **Jacques POZZO DI BORGO, Villa Michaud, Chemin Biancarello, 20090 Ajaccio. Tél. : 95.25.61.74.**

Atari ST ch. contacts pour éch. jx. et util. Rép. ass. si liste jointe. Paris et R. P. de Préf. **Laurent JOUBERT, 38, rue Pascal, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.25.38.11.**

Éch. sur PC et comp. tt format poss. Si toi avoir PC alors appelle moi par pitié. **Éric ESEROR, 70, rue des Amandiers, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.21.43.**

Rech. contacts sérieux sur megadrive Jap. pour éch. jx. Poss. : Shinobi, G&G, Golden Axe, Thundf, 3, Mistic. Moon... **Christophe GAMBA, 155, rue Albert-Camus, Lot le Ventoux, 84100 Orange (Vaucluse). Tél. : 90.34.72.18. (le soir).**

PC 5 1/4, 3 1/2, ch. contact sympa. Rep. ass. poss. : Budokan, Italy 90, Bloodmoney. Cher. RD Speedball 12. **Sébastien BOURON, 15, rue de la Sauge, 77420 Champs-sur-Marne.**

C64 Éch. ou vds jx ou util. tél.-moi ou env. liste. Pas sérieux et arnaq. s'abst. **Sylvain HECK, 20, rue du Lion, 67560 Rosheim. Tél. : 88.50.20.31.**

Éch. Softs 520 ST poss. nbx jx rapidité et sérieux ass. déb. bienv. **Pascal DEMEUSY, Vescemont, 76, route du Rosemont, 90200 Giromagny. Tél. : 84.29.03.16.**

Éch. sur Megadrive jx (A. Kid-Golden, Axe, G&G) et vds jx MSX ou éch. (Gallious, Castle, ex, etc...). **Jean-Michel MASSU, 74, rue du Fg Nonnefoy, 31500 Toulouse. Tél. : 61.48.26.51.**

Cher. contacts ser., sympas et rapides sur STE/F. Poss. Turrican, Kick Box., F29, Lotus, Esprit. Rép. ass. **David BOMASSI, Impasse Poncillon les Amandiers, Bât. B, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.35.04.38.**

To8 rech. contacts sér. pour éch. util. jx démos et aides pour prog. en assembleur/lang. mach. **Stéphane BILQUE, 4, rue des Lilas, 88590 Deyvillers. Tél. : 29.34.55.60.**

Éch. cools durables et sympas et tt et tt. vous intéressent ? Pleaaase Send Me Your List. **Hicham DOUHAIBI, 5, cour des fileuses, 37300 Joué-Les-Tours. Tél. : 47.67.83.29.**

A500 cher. contacts pour éch. jx, Démos, utils. Dans Gard et Hérault si poss. Arnaq. S'abst. **Nicolas VIDAL, Quartier Fontaine d'Eure, 30700 Uzés. Tél. : 66.22.28.91.**

A 500 cher. contacts sur Chimay, Mouscron et Bruxelles. Poss. voiture et viens à domicile. **Dominique SELOSSE, Mouscron, rue de la Station 22, CP 7700 (Belgique). Tél. : 056.33.38.26.**

C. super Grafx + nbx Hit (F. Soccer, GNG, Wct) contre CD rom Nec avec PC 1 si poss. **Joseph BEAL, Lieu dit chez France, 42630 Pradine. Tél. : 77.67.36.39.**

Démo ! Vous êtes un Groupe env. mois vos écrans. « Arakis» fait des compiles d'écrans ; Dom. p. : pas de Swap ! ! **Frodon From Arakis, Bruyère des Badauds, 8, 1428 Lillois (Belgique).**

Éch. Avions radiocommandes + radios contre Megadrive ou jx mastsyst. 1, valeur : 1 500 F + autre 5 000 F. **Renaud DEMARQUETTE, Place de la Mairie, 58390 Dornes. Tél. : 86.50.60.21.**

Éch. jx et util. sur Amiga, Atari, Game Boy et Séga Master System. **Émerick CHARPENTIER, 88, rue Émile Curicque 54920 Villers-La-Montagne.**

PC 3 1/2 éch. jx et utils. Orig. (Works, Windows + Draw, Quattro, Sprint) env. liste. rép. ass. **Alexis FOUQUE, 11 bis, rue Paul-Belcaguy, 13100 Aix-en-Provence.**

Éch. jx sur ST (poss. : Prince Of Persia, Bat, Rick2) rech. Epic Billy The Kid Elvira. **Yannick LE STRAT, Les Grisons Fargues de Langon, 33210 Langon. Tél. : 56.63.31.23.**

Cher. contacts sur 1040 STF (jx, util. etc.) Rép.-moi, vite, Merci. **Oliver KANON, 4, rue du 4 septembre 13200 Arles. Tél. : 90.93.15.75.**

Éch. 9 jx pour Amstrad CPC 6128 val. env. 1040 F contre Game Boy ou Cart. megadrive (FR) GB + jx. **Stéphane JEANRENAUD, 16, av. des Dahlias, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.26.14.**

Éch. Nintendo : (neuf) Super Mario Bros I contre Castlevania, Thnt, Kidicarius, Robocop, Track & Field ou autre. **Jean-Michel FRANÇOIS, 8, impasse des Tilleuls, 78200 Fontenay-Mauvoisin. Tél. : (16-1) 34.76.55.50.**

Cher. contacts sur Nintendo sér. et durab. en vue éch. jx, trucs, astuces. Env. liste. **Adrien HAROSTEGUY, 13, impasse de la Râpe, Vectraz-Monthoux, 74100 Annemasse.**

PC AT cher. contacts sur Rhône-Alpes. Poss. utils, Psos, jx. Tél. préf. tous formats. Pas début. **Hervé SERVY, Lot. Douaré, 24 B av. Bellevue, 38510 Morestel. Tél. : 74.33.01.25.**

Éch. jx mais surtout ach. notices franç. Écrire ou tél. (sur ST). **Laurent PERIS, 39, allée Jean Bringer, 34260 Le Bousquet d'Orb. Tél. : 67.23.77.97.**

Éch. jx sur STE. Sér. et rap. exigés. env. listes 100 %. Rep. **Jérôme LEPERT, 2, Square d'Allonne, 95350 Saint-Brice-sous-Forêt. Tél. : (16-1) 39.90.51.43.**

Éch. jx util. sur PC 5 1/4. Rép. ass. poss. Pop Corn, Print Master, Test Prive, Wclboard. **Yoann LE GUEHENNEC, 12, av. de la Libération, 56300 Pontivy. Tél. : 97.25.09.97. (le W. E.).**

Amiga cher. contact. Éch. n'importe quoi (ou presque !). **Jean-Louis ROQUES, 30, rue J.-B. Ducrocq, 59700 Marcq-En-Barœul.**

Éch. log. sur Atari STE STF. **POUSSON MORELLI, Montlezon, 30150 Montfaucon. Tél. : 66.50.15.44.**

Éch. ou vds Hot jx sur STF ou E. Déb. acc. Rép. ass. sérieuse et rapide. **Christophe LALLEMAND, 1, place de la Halle, 25500 Morteau. Tél. : 81.67.11.91.**

Vds ou éch. jx sur C64 K7 : Les incorrup., Rockn R., Barbarian2, Dragon Ninja, etc. Écrivez vite ! ! ! **Mehdy DAOUEL MAKANE, 53, bld Lahcen ou Idder, Casablanca (Maroc). Tél. : 02.31.17.88.**

Éch. jx sur Megadrive (jap.) (Forgotten Worlds-W. Boy-Ghost, Busters-Alex, Kidd-Super Hong-on). **Sébastien BAUDUIN, 29, rue des Ruffins, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.54.56.76.**

Cher. contacts sur C 64 disq. uniq. **Gilles BOEGLIN, 246, rue Garibaldi, 69003 Lyon. Tél. : 78.60.70.12.**

Éch. NB jx PC. poss. : Ninja, LMX, Prince of P., Indy 500, Wing C. Xenon2, F19, Populous, Loom, Budokan. **Cédric LE FEUR, 11, rue du V-A, Kersaint, 22190 PLérin. Tél. : 96.73.13.87.**

Cher. pos. d'Amiga pour éch. : jx, prog. et démos. **Quentin BOUREZ, 126, rue d'Isly, 59000 Lille Nord. Tél. : 20.09.18.93.**

PC cher. contacts pour éch. jx utils. poss. Drakkhen Xenon2 BL etc. Rép. ass. **Jean-Pierre PERON, 18, square, Henry Dunant, 35700 Rennes. Tél. : 99.38.44.08.**

Ch. contact, sur A500, sérieux et durable rép. ass. déb. acc. **Cédric LEROUGE, 809, rue Émile Zola, 59184 Sainghin-en-Weppes.**

A500 poss. mega jx. Cher. contact Rhône-Alpes Only soyez rapide et sérieux. Déb. s'abst. **Sébastien CORNET, 56, chemin de Lilate, 38290 La Verpillière. Tél. : 74.94.03.18.**

Éch. sur Megadrive (cher. Boxe ou Basket). Cher. Super Volley-Ball sur Nec (ach. 150-200 max). **Matthieu COGNON, 15, rue Principale, 62159 Vaulx-Vraucourt. Tél. : 21.07.02.45.**

Amiga éch. util., démos, jx. Env. liste. **Xavier ENCKELS, 89, rue Jules-Destrée, 6220 Wangenies (Belgique).**

Éch. ou vds Hot jx sur Amiga, début. ne pas s'abst. **Cyril LEHMANN, 1, allée des Milles Fleurs, Grand Parc, 13800 Istres. Tél. : 42.56.54.21. (h.r.).**

C64 éch. jx pos. (Turbo Outrun, Double Dragon2, Altered Beast, 4X4 Offroa Super Wonderboy) Salut. Env. liste. **Jean VANESSE, rue Pont Castelain, 19, 6500 Beaumont (Belgique). Tél. : 071.58.85.48.**

Éch. vds jx sur Amiga possède aussi jx Oldies Démos utils (déb. acceptés). rép. ass. Demander list. **Olivier SEBASTIA, 8, lotissement Cauto Cigalo, 13800 Istres. Tél. : 42.56.55.66.**

Vds, éch. : orig. PC : Loom, F19, F16, Atomix, FS4, Zak, Strider, Rech. contacts, sér. et orig. de Sierra. **Karel ROLLAND, 22, rue Pierre-Baratin, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.85.36.50.**

PC cher. éch. poss. Indy 500, Wing commender, King Quest 5, LHX, SS2, Wolfpack, Test Drive 3, F54, etc...). **Sébastien ROBART, 1, place Jean-Jaurès, 94380 Bonneuil-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.39.67.85.**

Éch. sur Amiga : Softs 2 util. cont. sér. env. list. (Suisse uniq). **Michael KUPEERSCHMID, Viole 3S, 2822 Courroux (Suisse). Tél. : 066.22.74.52.**

PC 5 1/4 ch. cont. ser. et rap. pos. nbx log. rép. ass. Env. listes. **Olivier BAILS, 52, rue Larousse, 95190 Goussainville.**

Éch. Hot jx sur A500. Rép. as. Ach. Modem 1200/RS, faire offres. Non sér. s'abst. Bye. **Yannis TERPREAULT, 151, rue des Violettes, 49400 Saumur.**

C64 Éch. nbx jx sur disk. **Frédéric MARCEL, La Baume d'Hostun, 26730 Hostun.**

PC 5 1/4 et 3 1/2 éch. jx et util. Poss. nbx jx. Cher. Silent2 et Powermonger. Ps. : contact sérieux. **Patrice SCHALK, 1, route de Corbeil, Bât. 1, 91180 Saint-Germain-Les-Arpajon. Tél. : (16-1) 64.90.68.37.**

Éch. pour CPC 6128 nbx jx. Cher. contact durable. Possède env. 150 jx. **Jean-Philippe MOUNDY, 32, rue Bellevue, 11000 Carcassonne. Tél. : 68.25.16.13.**

Éch. jx sur C64 possède Rainbow, Islands, Turtles, Rick, Dangerous, Spiderman etc.. Env. listes. **Fabian MICHEL, rue J.-J. Rousseau, 69, 7340 Paturages (Belgique). Tél. : (06.5) 6.69.117.**

Éch. jx, prog. sur A 500. N'hésitez pas : contactez-moi sur Paris uniq. **Frédéric AMBLARD, 63, rue de Lyon, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.41.77.62. (ap. 19 h).**

STOP ! éch. jx sur Atari 1040. Contacts Cool, Sympas, sérieux et rapides. Rigolos s'abst. **Cédric ISELI, Entremonts, 24, 1400 Yverdon (Suisse). Tél. : 024/21.31.62.**

Cher. cont. Multiples (jx, Bureaut., util.) sur Amiga GT Macintosh. **Sébastien HOSOTTE, 1, rue Pochet, 25000 Besançon. Tél. : 81.83.00.27.**

Éch. ou vds Softs A 500. Possède nbx jx. Débutants bienv. **Franck BARLIER, 36, rue Édouard-Herriot, 90000 Belfort. Tél. : 84.22.07.32.**

Cher. cont. sur ST accepte tout le monde. Possède Lotus, Turbo, Esprits, Panza. **Quang ALEXANDRE, 21, rue Paul Gaugin Meyzieu, 69330 Meyzieu. Tél. : 78.04.28.25.**

Rech. contacts sér. sur Atari, 520 STE (Nord de préf.). **Olivier CADART, 20, bld. Carpeaux, 39300 Valenciennes. Tél. : 27.33.46.26.**

Cher. cont. sur C64 poss. : Batman III, Ghostbusters 2, Last Ninja 2, etc... ou vds jx (Only K7). **Emmanuel FONTAINE, 39, rue Thiers, 59410 Anzin. Tél. : 27.45.07.92.**

Éch. jx sur Amiga : Wings, Sliders, Prince of Persia, Unreal, Shadow of the Beast2, rép. ass. **Damien COUTAZ, 25, rue Jules Viejo, 94430 Chennevières. Tél. : (16-1) 45.76.18.10.**

Contacts sur Amiga poss. Lemmings, G. Court2, Awe-Some, Speerall2. Contactez. **Olivier. Tél. : 42.23.19.78.**

Amiga cher. ts contacts (achat vente ou éch.) poss. nbx disks. Ts pays accep. Dem. liste ! **Thomas DANTHINE, 3, avenue de Criel, 53370 Havelange (Belgique). Tél. : 083.63.32.14. (unique. le week-end).**

PC 5 1/4 ch. cont. sér. et durab. pour éch. jx et util. env. liste. **Olivier AUSSAGE, 233, bd, Chevran, 74300 Cluses. Tél. : 50.98.55.29.**

Atari ST ch. contacts sér. Symp. et durab. pour éch. logs, poss. : Rickdange2, Plotting, Midwinter, etc. **Emmanuel FRANCIS, Lycée C et A. Dupuy, Roche-Arnaud, 43003 Le-Puy-en-Velay.**

A 500 (1 méga). Rech. contacts sérieux et durables pour éch. et vente de jx. **Alexandre BRICOUT, 29, rue Édouard Flament, 59610 Fourmies. Tél. : 27.60.04.18.**

Rech. Sherman M4 pour Atari 520 ST. Merci et à bientôt. **Guillaume CARPENTIER, 1, rue Thiers, 59530 Le-Quesnoy.**

Hello les Gos ! Si vous avez des démos « Spécial » STE, Tél. me ou Phone me ! But pas de jx piratés ! ! ! (...). **Antoine MARTIN, 48, rue Mozart, 76230 Bois-Guillaume. Tél. : 35.61.58.12.**

Amiga cher. cont. pour éch. Super jx ou vds petit prix. Rép. ass. A vos plumes ! **Christophe DESBARATS, 32120 Puycasquier. Tél. : 62.65.16.10.**

Éch. ou vds nbx jx sur Amiga + utils. contacts rapides et sérieux. Déb. bienv. **David GIRON, 30, rue des Nenuphars, 57000 Metz. Tél. : 87.65.35.05.**

A500 cher. contact sérieux. env. liste. **Jean-Claude APPADO, 16, rue de Cambrai, 75019 Paris.**

1040 STE cher. contacts durables et sympas pour éch. jx util. éduc. env. listes. **Jean-François BERTHEAU, 1, rue des Myosotis, 57420 Fleury. Tél. : 87.52.54.01.**

Cher. contacts sur ST. Jx et util. SOS cher. aussi Driver pour imp. GP 500A (Seikosha). **Frédéric DUMAS, Résidence Le Molière, 31, rue Briçonnet, 30000 Nîmes. Tél. : 66.84.13.04.**

Éch. jx sur Amiga. déb. bienv. et ttes rég. acc. **Christian COUGNAUD, 42, av. docteur Picaud, 06400 Cannes. Tél. : 93.90.31.29.**

Éch. jx sur 520 STE : Lotus, Esprit, Rick Dangerous, Voy. du Tps, etc. Vds Panza, Nitro à 100 F (1). **Stéphane QUENETTE, 9, rue Honoré Sohier, 93600 Aulnay-sous-Bois.**

PC VGA Adlib cher. config. identique pour éch. fructueux. Déb. s'abst. désolé ! ! **Marc MELEARD, 1, rue Révol, 38000 Grenoble.**

PC confirmé Éch. copies et orig. format 3 1/2, souhaite étrangers bienv. PS. âge : 22 ans. **Hugues CHOISEUL, BP 12, 43-45, rue des Landes, 44000 Nantes.**

Éch. jx et util. sur Atari ST et Amiga cher. util. 5 1/4 sur PC rép. ass. **Patrice FARINEY, 8, Ker en Coz, 56690 Nostang. Tél. : 97.65.72.22.**

A 500 cherche contacts pour éch. déb. bienv. Env. liste. **Olivier MOUNIER, 36, rue Ambroise-Paré, 42240 Unieux.**

Salut, ach. ou éch. ts vos jx orig. sur Amiga. Env. listes. Rép. ass. **Stéphane FRAMMERY, 24, rue Paul-Eluard, 39100 Dole.**

PC AT tt. format éch. nbx jx. Contact sérieux durable. Rép. à 100 %. **Patrice SCHALK, 1, route de Corbeil, bât. 1, appartement 141, 91180, St-Germain-Lès-Arpajon. Tél. : (16-1) 64.90.68.37.**

Cher. contacts sur STF/E poss. nbx jx. rép. ass. et rapide. **Sébastien HOARAU, 4, place Antoine de Saint-Exupéry, 91270 Vigneux.**

Cher. contact sur Amiga pour éch. Env. liste Arnaq. s'abs. Rép. 100 %. **Michèle DEVAUCHELLES, 6, allée-le-Plaisir, 94460 Valenton.**

Éch. jocs sur ST (rech. parti) ATF II, Mi Tank, Platoon. Env. listes, rép. rapides. **Gaetan VERGNES, n° 71, lot. le Saurel, 34290 Montblanc. Tél. : 67.98.60.92.**

Amiga, éch. jx uniq. contre démos. Source codé ! poss. hots 1 200 titres. Env. liste sur disk ! . **TECHNO, B.P. 5, B-4340 Awans (Belgique).**

Rech. contact sérieux sur A500 (Shadow of the II, SCI, etc.) déb. acc. Arnaq. s'abst. **Grégory METAIS, 4, imp. du Château d'eau, 37500 Chinon. Tél. : 47.93.38.97.**

Salut ! cher. contacts sérieux sympas et t. rapides. pos. SCI, Strider2, Rick, Dag.2, Off Road Racer. **Damien ALLINE, 126, av. du Gal. de Gaulle, 56400 Auray. Tél. : 97.24.05.45.**

C64 éch. jx disk 100 %. Sérieux rapide et durable (poss. déplacement). **Patrick LEMERLE, 4, rue Maurice Genevoix, 36000 Chateauroux. Tél. : 54.27.20.74.**

Éch. jx et util. sur Atari ST pas sérieux s'abst. rép. ass. **J.-Charles, DEMAIZIERE, Rue Paul-Durand, 38110 La Tour-du-Pin.**

Éch. sur PC et vds jx et util. sur Amiga. **Sylvain PERRET, 24, rue Ramus, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 47.97.28.27.**

Éch. ou vds jx sur Atari STE. **Jean-Marc ZELLER, 26, Grande rue, 90200 Giromagny. Tél. : 84.29.30.91.**

Éch. jx sur C 64 et Amiga. Répondez t. nbx env. listes. Rép. ass. **Thierry GUEUDET, 78, rue Miraumont, 80090 Amiens.**

Éch. nbx log. sur Amiga. déb. comme confirmés acc. cher. contacts sympas ! ! Vite ! ! **Yoann JANVIER, 8, allée Antoine Watteau, 36000 Chateauroux. Tél. : 54.27.28.76.**

Éch. Softs ou vds sérieux et rapidité assuré (Atari ST). **Olivier FENDELER, 16, rue de la Gare, 90200 Giromagny. Tél. : 84.29.50.46.**

Hello, cher. contacts sympas sur 520 ST (Cadaver, Golden Axe, Rick2 etc.) poss. Many Démo. **Anthony LANDREAU, 46, rue du Pré Maingot, Parthenay, 79200 Pompaire. Tél. : 49.64.48.92.**

Atari ST ch. contacts > 25 ans pour éch. sur. et rap. env. listes rep. ass. **Pascal CARDON, 6/101, place des trois Ponts, 59100 Roubaix.**

Éch. hot jx sur A500. Déb. acc. rép. ass. **Yannis TERPREAULT, 151, rue des Violettes, 49400 Saumur.**

Amiga et C64 K7 cher. contact MSX2 Philips 60 DK à vendre ou à éch. Faire offre. **Dominique SAUREL, 13, rue de Crouy, 01000 Bourg. Tél. : 74.23.38.44.**

Éch. jx et util. sur ST. Musicien sur Atari ST (Quartet). cher. Job. **Jérôme LUST, 14, rue Charles-Seydoux, 59360 Le Cateau.**

Cher. poss. VG 5000 pour éch. ou achat log. idées, conseils assembleur Z80A. **Patrick MONTASTIER, 2, rue René Caille, 87000 Limoges. Tél. : 55.34.27.13.**

Cher. contact sérieux pour éch. log. sur Atari 1040 STF. **Régis DOMINIQUE, 2, place de la République, 57130 Ancy-sur-Moselle. Tél. : 87.30.95.03.**

Vds/éch. hot jx + démos on C64 only élite et déb. bienv. ! ! Send ! . **Philippe SOREAU, Vernoux-sur-Boutonne, 79170 Brioux. Tél. : 49.07.54.53.**

Cher. contact sérieux sur A 500. Poss. Pang, car vup, Castelvania... Cher. cours assembleur. **Patrick VIONNET, 1957 Ardon, rue des Battindeys (VS) (Suisse). Tél. : 027.86.35.83.**

Synthèse et bri création poss. le top sur Amiga. tél. pour renseig. **Philippe VERBECKE, 180, rue Léon Gambetta, 59000 Lille centre. Tél. : 20.57.21.50.**

Éch. jx/démo sur Atari ST (SBII, Death Trap, Stun Runner, Lotus). **Stéphane MARUCA, 400, rue du Qusnoy, 59920 Quievrechain.**

Amiga cher. contact pour éch. rég. parisienne et Paris. **Rodrigo FOFANA, 11, rue de Paris, 93800 Épinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.25.93.08.**

Vds ou éch. orig. ou copies MIG29 /G.P. 500II. **Laurent BEYRLE, 30A rue Charles de Villers, 57220 Boulay. Tél. : 87.79.22.51.**

Atari ST : ch. contacts sympas, pour éch. Fontes. CFN P.24, Images Pac. FF. Séquences, All. Arr. (U220, D110). **David CONSTANT, log. 8 5-7, rue Paul Painlevé, 86000 Poitiers, 3614 RTEL2 Arrakis. Tél. : 45.61.13.14.**

Éch. jx sur ST. Poss. nbx dangerous2, Speed Balle. Vds Sony ASX - nbx K7. **Stephan BERTOUX, 57, rue du Hameau de la Planque, 59710 Ennevelin.**

Éch. Super jx sur 520 STF. Poss. pas mal. cher. toute sorte de démos digits et autres. **Pascal DELEAU, 74, allée des Guerlettes, les ecardines, 62215 Oye-Plage. Tél. : 21.35.87.02.**

Éch. jx sur ST. Poss. un 520 STE. Env. liste. Salut. **Oliviers LE COSQUER, 13, rue Paulhan, 78140 Vélizy. Tél. : (16-1) 39.46.54.56.**

Amstrad CPC K7 464. Éch. jx. Sérieux env. liste. **François CHARBOUILLOT, Les Remparts, 01380 Bage-Le-Chatel. Tél. : 85.36.32.53.**

Atari STF éch. jx util. Démo et éduc. envoy. listes. Déb. s'abst. à bientôt. **Sylvie MICHEL, Res. Loretto, Bât. A, route du Vitulio, 20000 Ajaccio.**

Éch. ou vds log. sur PC 5 1/4, env. liste petite ou grande. Rép. ass. **Thierry ROTLLAN, 3, rue Jacques Molay, 38200 Vienne. Tél. : 74.85.71.66.**

Ch. Contacts sérieux et rapide sur Amiga Atari ST. Déb. acc. Rép. ass. **Cédric LEROUGE, 809, rue Émile Zola, 59184 Sainghin-en-Weppes. Tél. : 20.58.59.61.**

Ch. contact sur Amiga rep. ass. nbx jx. **Thierry COMBE, 37, Grande rue, 05100 Briançon. Tél. : 92.21.00.89.**

Atari 520 STE ch. contact sérieux et durable pour éch. Rép. ass. env. listes merci. **Frédéric DOSSMANN, 34, rue des Vignerons, 67520 Wangen.**

CLUBS

Jx sur Sega 16 bits. Amiga ? Tu auras tout (corresp. au Japon). Tous bien venus ! (loca.-éch.). **Jérôme DELLA SANTA, 15, bld Helvétique, 1207 Genève (Suisse). Tél. : 736.78.45.**

Le Groupe Dteens ch. Graphistes, programmeurs Stos Ougfa et musiciens pour démo ou jx sur Paris. **David DUBOIS, 16, rue Broussais, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.20.79.97.**

Le Club C.D.J. éch. ses logs pour Atari ST. Envoyez vos listes. **Gérald SALORT, Route de Ponteilla, 66680 Canohes.**

Le Digital Maniak Club. Étranger pour correspondance (Amiga et PC). **Sandro Zivelli, Via Alérano n° 6, 64025 Pinéto(te). (Italie).**

Nintendo NES + GBoy et Sega megadrive. Achat, vente consoles, K7 et Access. Rens. CTR 2 tbres. **CLUB FUN, 13, av. Acacias, 77290 Mitry.**

Fans de Boulderdash et Dévoreurs de Diamants, venez rejoindre le Club Emerald Mine 30 disks de 80 caves. **Luc JEANJEAN, 11, rue Raoul-Sarnet, 30800 Daint-Gilles. Tél. : 66.87.35.65.**

Vous possédez un Atari STE ? alors rejoignez le STE Users Club : Programmation, logiciels, trucs, démos : 70 F/an. **Claude BERNARDINI, 504, Parc Ste-Claire, 83400 Hyères.**

Rech. contacts sur ST pour fonder Club. Débutants acceptés. **Michaël LEBARS, 7, rue Auguste Walbaun, 51100 Reims. Tél. : 26.09.51.02.**

Club d'échange sur Gameboy, Megadrive et Amiga. Réponse assurée. **Stéphane LAMMI, 90, rue Jeanne-d'Arc, 75013 Paris.**

Winners 64 is test... Now Winners Amiga is Born, but winners PC is always at the Top for always. **WINNERS, Case postale 57 – 1616 Attalers (Suisse). Tél. : 021.947.45.18. (+ indc. Suisse).**

Rech. : (Coder) Programmeur sur ST, et creator demo, poss. jx. Pour créé un Groupe de démo. Bye... **Sylvain ou Anthony PICCARD, 37, rue de l'avenir. 93240 Stains. Tél. : (16-1) 48.26.11.47. Antony : (16-1) 48.26.05.93.**

Micro-Mag ; prog. CPC, Tests de jx ST, toute l'actualité PC, Amiga, cons. port : 3,80 F. **Olivier MAILLARD 123, avenue des Saules, 59910 Bondues.**

Rech. contacts sur Amiga pour aides en assembleur (Seka) et sources. Hito All LSD Members. **Ludovic RAIMFROY, 5, bd Beaumarchais, 78330 Fontenay-Le-Fleury. Tél. : (16-1) 30.58.33.61.**

Ch. Créer Club Amstrad CPC. Logithèque. **Laurent JACQUIER, 11-13, rue Lavoisier, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 45.28.77.30.**

Microzine, le Fanzine 100 % Listing CPC a 2 ans ! Demandez le numéro 13, 1 petit tbre à 2,30 F. **Bruno LE BOURHIS, Bourg de Brec'h, 56400 Auray.**

Cherche Clubs et contacts sur Amiga en France et sur toute l'Europe. **Cyril TUMARINSOHN, 50, av. de Villeneuve l'étang, 78000 Versaille. Tél. : (16-1) 39.63.34.54.**

PCX 16. Un nouveau Groupe s'installe. Tous les prog. Music., graph. : Bienvenus... **Éric MICHALAK, 5, rue J-B. Clément, 95570 Bouffemont. Tél. : (16-1) 39.91.82.92.**

Échangez sur Gamesboy ! Rejoignez les 35 membres de Game-Link. **GAME-LINK, F. ANTONMATTEI, 182, rue des Rabats, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 42.37.94.82.**

Vous avez un ST, vous avez des virus. Commandez le Pack Purgator 2-3 contre un chèque de 30 F à l'ordre. **Benoît FERNANDEZ, 30, av. Division Leclerc.92310 Sèvres.**

Sur PC. **DOMAINE PUBLIC CLUB, Boîte Postale 34, 95560 Montsoult.**

Coder Amiga/Atari/PC : contactez-nous vite. Poss. édition de vos jx. Envoyez vos prodc. **Joseph DIASIO, Quartier Mermoz, bât. D2, 54240 Jœuf. Tél. : 82.46.95.12.**

Club Amiga Propose Soluges, aide dans les jx éch. et Vente DP (Club gratuit). **Philippe FABRY, 98, rue J.R-Bloch, 93150 Blanc-Mesnil.**

Ch. contacts sérieux sur 2E/C trucs progr. demandez-envoyez lists, Ch. Club Apple-Help ! Help ! **Olivier MESSMER, 15, av. Audiffret, 06000 Nice.**

Vous avez une Megadrive ? Échangez vos jx pour 60 F seulement. **François TAJAN, Gazave, 65250 La Barthe de Neste. Tél. : 62.98.97.17. (ap. 18 h).**

Power of play club (megadrive, NEC, portables). Le Club des maitres du jeu. Demandez doc. Grat. **Jean-Philippe DUPUICH, 9, rue Félix de Pardieu, 02100 Saint-Quentin. Tél. : 23.08.95.04.**

New Club sur Amiga Dragon'strickes. nbx jx (Toki, Lemmings, Turrican 2). **Sébastien PHILIPPE, Club Dragon'strikes, 24, allée du Gers, Le petit lac, 13480 Calas. Tél. : 42.69.02.52.**

Fan Club Megadrive/Sega 8 bits : éch. ou vds jx, réunions. Uniquement au dép. 44/adresser candidatures. **Michaël SCRIZZI, 6, rue Charles-Le-Goffic, 44000 Nantes. Tél. : 40.74.75.12.**

Amiga : rejoignez le Club Demon'strikes. Nous avons les derniers jx à un sup. px. **Sébastien PHILIPPE, Club Dragon'strikes, Le petit Lac, 24, allée du Gers, 13480 Cabries. Tél. : 42.69.02.52.**

Club Amiga rech. fan, déb. tout pays pour jx, Ut, Demo, Dompub, + 3 000 log. Env. disk liste). Rép. 200 %. Cadeaux au 30 prem. **Tél. : Amiga USER CLUB, BP. 13, 7011 Ghlin1 (Belgique).**

Ch. Scénaristes, scanner. Vds Barrettes. Sip, 256 Ko : 300fF les 2. **Pascal LEMAIRE, 235/629, rue Allende, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.61.05.**

PC 3 1/2, only 1.44. **Domaine Public Club, Boîte Postale 34, 95560 Montsoult.**

Cher. contacts sérieux sur A500 : prog. divers, util. et domaine Public. Env. liste. **Nicolas MOUGEL, 6, av. de la Chasse, 77500 Chelles.**

Cher. codeurs 68000 sur Atari ST ! pour agrandir groupe de démos - maker (5 membres). **C/O Puy A-LR, 39, rue de Vésoul, 25000 Besançon.**

Un super Club 100 % Dompubs sur ST et PC & comp. cher. contact sur Tandy Model 1,3 et 16. **Laurent MATHOUT, 1, rue Alix-Marquet, 58700 Premery.**

Club PC de rencontre pour éch. orig. Astuces et jx. **Éric SEROR, 80, rue des Amandiers, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.21.43.**

Amigafan. Vous recherchez un Club 5 1/4 ou 3 1/2, cumuls est fait pour vous nbx jx. Envoyer D7 vierge. **CUMULS, 71, rue Eugène Vandernhoff, 4030 Grivégnée – Liège (Belgique). Tél. : 041.42.14.22.**

Nouveau au Club NEC ! Perma. Téléphon. après 17 h à 21 h. Répondeur télémat. **NECLUB, C3 Les Pervenches, 13700 Marignane. Tél. : 42.31.33.46. (36.15 code LS NECLUB).**

Europeen ST pour une logithèque à la porte de tous. Vous cherchez on l'a. Venez, vous l'aurez. **Bruno DUGAS, rue du 18 juin, 82350 Albias « Gogo » on Rtel.**

Club Atari ST : Vds log. en consult. par la poste (même fr.) à LSFF/Disque. Catal. gratuit. **EMC, BP. 50, 4400 Flémaille 1 (Belgique).**

Club PC rech. TS log. du Dom Pub. Envoyez vos dis. 3 1/2 ou 5 1/4. Retour 100 % assuré. **Philippe Galoin CLUB PC, 18, rue du Puits, 46200 Souillac.**

Club Dolphin : Programmeurs, vous voulez faire éditer vos créations sur PC ? Demandez Doc. **Sébastien JEHAN, Fessy, 74890 Rézler. Tél. : 50.36.35.89.**

We're Selling the Latest demos on Amiga (no frais de ports), only : 10 F le disk. Call vs now for the liste !. **Olivier MEYER, Route de Sampigny, Kœur la Petite, 55300 Saint-Mihiel. Tél. : 29.89.11.03.**

Rech. sur Amiga Cod., graph., Music. pour créer groupe si poss. dpt. Corrain. **Stéphane LEFEBVRE, 24, rue de Banevaux, 54200 Cilley-St-Étienne. Tél. : 83.62.96.64.**

Gratuit demandez le catalogue Dom Pub Amiga avec ses premiers amigapacks ! à prix d'enfer. **AMIG CERTIFIED ASSOCIATION, BIP. 23, 59212 Wignehies.**

Éch. trucs, astuces, bidouilles, progs sur calculatrices Casio en basic ou en langage casio. **Manuel CHARPENET, 50, l'Argentane, 26130 St-Paul 3 Chtx.**

Cherche util. A500 intéressés pour fonder un Club sur Nice et environ. **Répondeur. Tél. : 93.13.45.82.**

Ch. contact Amiga dans le dép. 06 et ailleurs pour former un Club06, faire prop. **Xavier CALLENS, 15, av. du docteur Léennec, Cagnes-sur-Mer. Tél. : 93.31.96.95.**

Rech. graph. haut niveau pour création de jx (Arcade et/ou Aventure) et de Demos Be Quick. **Jean-Michel MAURER, 30, rue de Suzange, 57290 Sérémange.**

Ch. dossiers sur formation pour devenir plus tard graphiste sur Cons. (Nec PC Engine). Tchao ! .. **Séverine DUBOSCQ, 48, rue des Graves, 33185 Le Maillan. Tél. : 56.28.66.78.**

Cher. program. GFA ou Assembleur pour projet jx sur ST rég. parisienne si pos. ou 95. **Éric MONTOYA, 2, traverse de l'Imprévu, 95800 Cergy-St-Christophe. Tél. : (16-1) 34.43.57.87.**

Rech. Coders vue créer demos sur ST. Groupe légal pas sérieux s'abstenir. Vend Scanner : 1 300 F Mjjpro. **Frédéric AUER, 9, rue du Mas René, 34070 Montpellier. Tél. : 67.45.53.38.**

Ch. club Amiga région Arras et contacts ts pays. Sérieux et rép. ass. **PHIL, 25, rue du Wetz, 62123 Wanquetin. Tél. : 21.55.57.74.**

Club cenacle : des années de passion au service des Atari XL/XE. Rens. **Daniel CARRODANO, Les Oliviers, B1, Montée de la Calade, 83300 Draguignan.**

Tu es graphiste sur ST ou Amiga en Bretagne ? Tu veux participer à la création de demos sur ST ? **Louis-Xavier LE GUEN, Le Mesnil, 35520 Melesse.**

Diffuse DP sur Amiga, rech. jeunes créat. de DP et en vidéo pour collabo. (joindre env. timbrée). **The Commodexplorer/Corsaire Production (Ass. Loi 1901), A6, La Rocade, 91160 Longjumeau.**

Le C64 n'est pas mort ! Club C64-128 pour éch., contacts, trucs et astuces. Ts niveaux acc. **Christophe, Club C64-128 Schaerer, 4, rue Mgr-Hauger, 68120 Pfastatt.**

MSX2/2 + disk digits 6 tests... Px : 40 F (720 KA). **Patrick LEGON, 96 C, rue Philippe-de-Lassalle, 69004 Lyon.**

Musiciens, graphistes sur Amiga cher. program. et assembleur pour créer démos. Si pos. rég. 54. **Pierre GUILLOT, 2, rue Frédéric-Chopin, 54000 Nancy. Tél. : 83.27.44.08.**

Urgent ! TSW ch. graphiste confirmé pour démos. Si tu as du talent, tu rentres immédiatement dans le gpe. **Manu. Tél. : 68.87.08.73 (H. R.).**

Créez votre mégadémo sur Amiga avec extens. sans aucune connaissance. **Dominique TIMMER, 2, rue de Simbach, 57520 Alsting. Tél. : 87.99.11.48.**

Ch. poss. ST pour former club avec copieurs, jx, util. (si pos. rég.). Vite ! **Thomas AMOUROUX, 26, rue Hoche, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.46.00.70.**

Des centaines de log. Dom'pubs à px sympa (25 F/disk DF). Cat. complet contre tbre 3,80 F. **Dom'pubs Diffusion, chez Cotte Christophe, Résidence du Parc, Les Noisetiers, 38430 Moirans. Tél. : 76.35.44.08.**

Rech. club PC ou tt autre contact sur PC... Merci d'avce ! **Christophe PIGNOL, 48, rue d'Estienne-d'Orves, 92270 Bois-Colombes.**

PC Enigma Club, éch. jx orig. Journal mensuel. Sérieux. Rens. contre 1 tbre 3,80 F. **Jérôme CAMPUZAN, 691, rue du Docteur-Marcel, 80500 Montdidier. Tél. : 22.78.89.64.**

Salut ! J'aimerais créer un club et des tournois sur Kick Off (dans rég. parisienne). Merci d'avce. **Christophe BILLIOT, 18 bis, av. Raymond-Poincaré, 94210 La Varenne Saint-Hilaire. Tél. : (16-1) 43.97.00.61.**

Ch. club dans dépt 06 ainsi que d'autres fanas d'Atari 520 STF. **Nicolas GARRE, 13, av. des Chênes, « Le Crécy », entrée B, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 93.73.39.57 (ap. 19 h).**

Ch. club pour amiga. J'adore les Dom-Pub. Env. vos cat. ! I'm waiting. Rép. ass. vite j'ach. ! **Marc FUNARO, 1 bis, avenue de Paris, 94300 Vincennes.**

Ch. club dans dépt 62 ou 59 pour un déb. sur Atari ST, contact sér. **Pierre CARON, 215, rue Camille-Desmoulins, 62110 Hénin Beaumont. Tél. : 21.20.09.58.**

Rech. adhérents pour créa. d'un club Atari à Athis-Mons (91). Poss. local et micros (STE). **Grégory FILLION. Tél. : (16-1) 69.44.56.27.**

Vds 100 disk du domaine public + bte posso. : 950 F le tt. Idéal pour monter un club ! **Stéphane DERONE, 13, av. Jean-Jaurès, 73000 Chambéry. Tél. : 79.69.00.83.**

STF/E rech. tts pers. voulant faire partie de notre club, déjà plus de 10 membres, pour ach., éch., ventes. **Ramuntcho GOYENETCHE, 100, bd Berthier, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 43.80.50.71.**

PC 3 1/2 et 5 1/4 ch. contacts ds tt Europe (EGA/VGA min.). Déb. s'abst. May the CPU with you ! **DARKNESSE, 99, av. du Roi Soldat, 1070, Bruxelles, Belgique.**

Ch. club Amiga ou Amigafans pour échanger ou ach. de nbx jx à très bas px sur Amiga. Rép. rapide. **Bertrand HIS, 16, avenue des Alpes, 62217 Beaurains. Tél. : 21.51.11.35.**

Ch. mecs sympas pour grp démo sur PC VGA Adlib. Déb. ne pas s'abst. ! **Guillaume TISSIER, 10, avenue de Massut, 64200 Biarritz. Tél. : 59.23.96.06.**

Ch. contacts sur A500 ou PC à Brest ou banlieue parisienne. **Fabien BREHE, 3, rue Poullic-Al-Lor, 29200 Brest.**

Rech. coder, musicien et graphiste pour créa. de démo sur ST. Très bons graphistes acc. **Gauthier, BP 11, 34771 Pérols Cedex.**

Silent Service (PC) rech. passionnés pour progresser ens. dans ce jeu. **Samy BENIZ, 10, av. du Ponant, 44300 Nantes.**

Service, TXT, courriers, ele... nbx services : rens. contre 1 tbre à 2,30 F. **Sylvie LEPROUST, 12, rue Arthur-Rimbaud, 93200 Saint-Denis.**

Graph A500, N1 au monde, ch. prgmmeurs. Env. disk contre juste 5 X 2,30 de tbre + cv. serious, SVP. **Ralph LE GALL, 24, rue du Château, 68720 Zillisheim. Tél. : 89.06.38.96.**

Ch. contacts amicals et durables sur A500 ou clubs, sérieux, déb. **Jacky DELORME, 3, allée Fraternelle, 27100 Val-de-Reuil. Tél. : 32.59.59.19.**

Ch. adresse club Atari Nancy. **Emmanuel HELFENSTEIN, 2, rue René-Pêcheur, 54600 Villers-les-Nancy. Tél. : 83.27.37.64.**

Graphiste bon niveau ch. prog. pour projet et aboutissement. **David BERCIER. Tél. : 91.85.38.19.**

Le petit croco, le Fanzine sur CPC, ST, Amiga et Nintendo est sorti, 2 tbres à 2,30 F et il est à vous. **Xavier GIRARD, Chemin de Marigny, 18200 Saint-Amand-Montrond. Tél. : 48.96.37.50.**

Club Megadrive : joypad, éch., locations jx, lettre du club... Adhésion : 75 F, région Centre unqt. **Club Joypad, 13, rue Planté, 37300 Joué-les-Tours.**

Quick est un fanzine disk 3" sur CPC. Env. un tbre à 3,80 F et un disk (jx, cours de Basic...). **Nicolas SEVEZ, impasse du Marais, Mouxy, 73100 aix-les-Bains. Tél. : 79.88.01.93.**

Club TJL vds les meilleures Megademos, utils, musiq. : 15 F pce. Ech. pos. liste ctre 1 tbre. **Guillaume LAIRLOUP, 42, rue Damozanne, 14000 Caen.**

Ch. contacts sur cons. Lynx aux environs de Nantes. Possède 5 jx (Klax, Slime, Chips, Gaun., Xeno). **Emmanuel MARIGNE, 21, rue d'Anjou, 44980 Sainte-Luce-sur-Loire. Tél. : 40.25.83.74 (ap. 19 h).**

Vds Gen4, livres C64, rech. club sur Amiga, PC et Fanzines. **Stéphane LEVY, 14, allée des Damades, 92000 Nanterre.**

Pour les C64-128 un nouveau club. Ch. membres. Journal, concours, swapping, etc. pas chers. **Bruno, 12, allée de la Grange de Malassis, 91190 Gif. Tél. : (16-1) 60.12.36.18.**

Rech. club atari Omikron ou particulier. Déb. ayant difficultés. Ch. listing de prog. **Bernadette REMY, 117, av. Jean-Mermoz, 69008 Lyon. Tél. : 78.74.34.26.**

Computer's DP club est pour vous. Vds et ach. DP sur Atari ST et PC. A bientôt. **Laurent MATHOUT, The Computer's Dompub Club, 1, rue Alix-Marquet, 58700 Prémery. Tél. : 86.37.95.58.**

Ch. coders Amiga pour créations jx, démos. Protégez-vous d'arnaq. grâce à notre label (cf : Ste Edit). **Joseph DIASIO, Quartier Mermoz, bât. D2, 54240 Joeuf. Tél. : 82.46.95.12.**

Amigafans, vous voulez des jx ? Contactez-nous. Env. tbre pour rens. **Vincent BUISSON, 440, av. Henri-Falcoz, 73300 Saint-Jean-de-Maurienne.**

MJJ Prod. rech. coders pour démos, CTC NS, MJJ in the syndicate Alliance. Vds scanner : 1 300 F, Great TCR. **Frédéric AUER, 9, rue du Mas René, 34070 Montpellier. Tél. : 67.45.53.38.**

Possédons sur ST jx et utils DAO, PAO, CAO, etc... Env. 2 tbres 3,80 F pour liste. **Jordan Corporation, BP 152, 62220 Carvin, France.**

Adhérez au club NEC PC Engine pour 200 F/an, un jeu gratuit à ts les abonnés (Ninja Spirit, Cadash, Foot). **Alfred HECQ-DAVID, 517, rue la Fontaine, 62110 Hénin Beaumont. Tél. : 21.75.53.89.**

Bon pour une annonce gratuite

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Tilt P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Tilt n° 91

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ **ACHATS**

☐ **VENTES**

☐ **ÉCHANGES**

☐ **CLUBS**

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

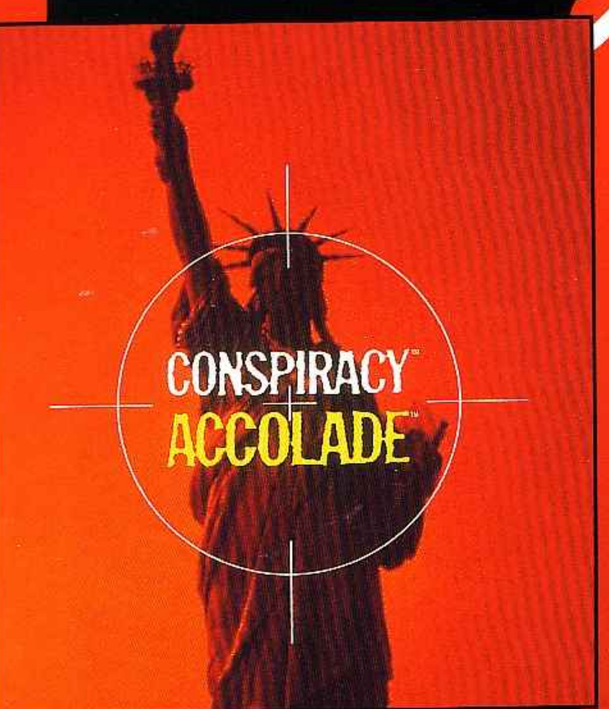
CONSPIRACY



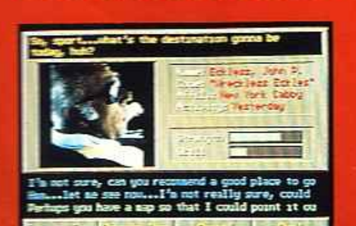
Un agent de la CIA est la victime d'un assassinat atroce dans l'un des plus grands hôtels new-yorkais et vous êtes soudain le suspect numéro 1. Vous allez être plongé dans une intrigue ingénieuse par un terrible groupe de financiers obsédés par le pouvoir de domination sur le monde entier.

Vous n'avez que 24 heures pour trouver les Dossiers Deadlock - la clé de la preuve de votre innocence et de la révélation du complot.

Pouvez-vous blanchir votre propre nom ?
Pouvez-vous sauver la nation?



- *Jeu d'aventure entièrement digitalisé.*
- *Suspense, ambiance et intrigue.*
- *Plus de 40 heures de jeu.*
- *Des problèmes difficiles à résoudre.*
- *Facile à utiliser (rien à taper).*
- *Plus de 350 images de New York digitalisées.*
- *Une intrigue digne d'un roman avec des effets sonores digitalisés.*
- *Bande musicale complète.*









Disponible sur: disquettes PC 5 1/4", 3 1/2".

PHOTOS D'ECRANS DE LA VERSION IBM

ACCOLADE™

The best in entertainment software.™

Unit 17, the Lombard Business Centre, 50 Lombard Road, London. Telephone: 071 738 1391.


C'EST SAUVAGE
TOKI
Personne ne peut être transformé en singe, même par un horrible monstre plein de verrues!
Malheureusement, c'est ce qui vient de m'arriver. Tout à coup Moi le puissant TOKI, me voici tout recouvert de poils dans la peau d'un pauvre gorille boiteux.Vookimedlo, le sorcier, en profite pour kidnapper MIHO, ma bien-aimée. J'en ai le coeur brisé. Je deviens fou! Aidez-moi à la libérer et à redevenir un homme. Une superbe conversion pour micro du fantastique jeu d'arcade Fabtek Inc.TOKI vous entraine dansl'aventure de votre vie dans des contrées mystiques remplies de démons et sorcellerie cruelle.
AMSTRAD CARTRIDGE
ATARI ST . AMIGA
ocean
SFMI . BP 114 . 06560 . VALBONNE .
TEL: (16) 92 94 36 00